03 2016 | 222
2 ПОСТЕРА \ 4 НАКЛЕЙКИ \ 1 DVD

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

WWW.IGROMANIA.RU

ИГРОМАНИЯ

16+

KASPERSKY ANTI-VIRUS
БЕСПЛАТНАЯ ВЕРСИЯ НА МЕСЯЦ

QUANTUM BREAK
РЕПОРТАЖ ИЗ REMEDY

ХИДЕО КОДЗИМА
И ЧТО БУДЕТ С НИМ ДАЛЬШЕ

ВРАГ НЕИЗВЕСТЕН
ИСТОРИЯ СЕРИИ X-COM

ЗАПРЕЩЕНО НА TWITCH
САМЫЕ СКАНДАЛЬНЫЕ ИГРЫ

ТЕЛЕВИЗОР И ТЫ
ПЕРВЫЕ ПОКОЛЕНИЯ КОНСОЛЕЙ

ИГРЫ В НОМЕРЕ

THAT DRAGON, CANCER • DARKEST DUNGEON • UNRAVEL • RESIDENT EVIL 0 HD
JOTUN • XCOM 2 • DIRT RALLY • MORDHEIM: CITY OF THE DAMNED • THE WITNESS
BROFORCE • OXENFREE • ROCK BAND 4 • THIS WAR OF MINE: THE LITTLE ONES

by Hennady

9 771560 258026 16003
игромания

САМАЯ КРАСИВАЯ ММО

ЛУЧШАЯ FREE-TO-PLAY ИГРА

САМАЯ ОЖИДАЕМАЯ ММО НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

ЛУЧШАЯ БОЕВАЯ СИСТЕМА В MMORPG

ЛУЧШАЯ ГРАФИКА СРЕДИ MMORPG

САМАЯ ОЖИДАЕМАЯ ММО В РОССИИ

ЛУЧШИЙ ИЗДАТЕЛЬ MMORPG В СНГ TERA

ЛУЧШАЯ БОЕВАЯ СИСТЕМА

НОВЫЙ КЛАСС NINJA УЖЕ СКОРО

TERA-GOLD-AND-EXP

УСПЕЙ АКТИВИРОВАТЬ ПРОМОКОД НА ПОЛУЧЕНИЕ БОНУСОВ ДЛЯ ПРОКАЧКИ!

РЕКЛАМА

18+

* Страница активации кода:
http://www.tera-online.ru/c/activation

TERA™

DESTINY DEVELOPMENT

Bluehole

ИГРОМАНИЯ

СТРИМ

СТРИМЫ СВЕЖИХ РЕЛИЗОВ
И НЕСТАРЕЮЩЕЙ КЛАССИКИ

◆

ЕЖЕДНЕВНЫЕ
УТРЕННИЕ НОВОСТИ

◆

ТОК-ШОУ С ГОСТЯМИ
ИЗ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

◆

РОЗЫГРЫШИ
ЦЕННЫХ ПРИЗОВ

ПОДПИСЫВАЙСЯ!

TWITCH.TV/IGROMANIA

РЕКЛАМА

16+

ИГРОМАНИЯ

Издается с 1997 года

Журнал «Игромания»

Главный редактор Геворг Акопян
Зам. главного редактора Ян Кузовлев
Редакторы Дмитрий Колганов, Артемий Козлов, Родион Ильин, Олег Чимде, Анна Полянская, Сергей Цилюрик
Арт-директор Евгений Загатин
Дизайн и верстка Денис Недыпич, Герман Титов, Иван Ефимов
Дизайн и версии для iOS и Android Евгений Пекло, Анна Клишина, Ольга Ярохно, Вера Светлых
Корректор Мария Луговская
Переводчик Ольга Букреева

Издатель ООО «Игромедиа»

Генеральный директор Евгений Исупов
Учредители журнала Евгений Исупов, Александр Парчук
Редакционный директор Геворг Акопян
Директор по производству Азам Данияров
Руководитель digital-проектов Леонид Молвинских
Руководитель видеостудии Алексей Шуньков

Реклама

Руководитель отдела Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Менеджеры Ирина Нечаева, Анастасия Елагина, Ярославна Михайлова, Мария Королева
Тел./факс (495) 730 4014

Распространение

Дина Ситдикова (dina@igromania.ru), Юлия Поржежинская (yulia@igromania.ru)
Тел./факс (495) 231 2364
e-mail vozvrat@igromania.ru

Подписка

Редакционная подписка:
МагазинЖурналов.рф

В отделениях почты по каталогам:
«Роспечать», 36 254 – «Игромания» с DVD, 80 347 – «Игромания»
«Пресса России», 20 958 – «Игромания» с DVD, 38 900 – «Игромания»
«Почта России», 16 753 – «Игромания» с DVD, 12 319 – «Игромания»

Агентства альтернативной подписки:
«Урал-Пресс» ural-press.ru и «Прессинформ» pinform.spb.ru

Для связи

Адрес 111123, г. Москва, Шоссе Энтузиастов, 56, с. 32
Тел./факс (495) 231 2364
e-mail editorsite@igromania.ru

Информация

Если у вас возникли технические трудности с запуском мобильных приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу mobile@igromania.ru или по телефонам редакции.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с DVD и без дискового приложения. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации массовой информации ПИ № ФС77-43693 от 24 января 2011 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в ООО «Первый полиграфический комбинат», 143405, Московская обл., Красногорский район, п/о «Красногорск-5», Ильинское шоссе, 4-й км.
DVD отпечатан в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

© «Игромания», 1997-2016
© Igromania, 1997-2016
Тираж 38 000
Circulation 38 000

Импортер в Беларусь. ООО «Росчерк», г. Минск, ул. Сурганова, 57 Б, офис 123, тел. +375 17 331 94 27 (41)

Привет!

В 1997 году молодой финский писатель Сами Ярви начал работу над игрой. До этого он брался то за роман, то за киносценарий, но ничего толкового не выходило. Поэтому, когда его друг Петри Ярвилехто предложил попробовать придумать сюжет для шутера, он приступил к написанию без особого энтузиазма. Но стадия неверия была необычайно короткой. Вскоре Сами загорелся проектом. Захотел сделать игру про нью-йоркского копа, который в одночасье потерял все, после чего его жизнь превратилась в бесконечную месть. Max Payne вышла несколько лет спустя, возглавила все чарты продаж и навсегда перевернула ход развития жанра, который тогда мило назывался шутером от третьего лица. А вместе с жанром «Макс Пэйн» перевернул жизнь Ярви, который стал Сэмом Лэйком – успешным игровым сценаристом и в буквальном смысле лицом одного из самых известных персонажей в истории видеоигр.

Сейчас Сэм вместе со своими коллегами заканчивает работу над последней игрой студии – Quantum Break. Судя по тому, что Ян Кузовлев увидел в гостях у Remedy Entertainment, нас ждет очередная «игра от Remedy», что, как понимают знающие люди, означает «хит неземной мощи». И этот хит выйдет на ПК!

Microsoft изначально позиционировали игру как эксклюзив для Xbox One, но неожиданно изменили свое решение. Quantum Break выйдет в том числе на народной платформе, причем одновременно с Xbox-версией – 5 апреля. Единственный нюанс: игра будет эксклюзивом для Windows 10, так что волей-неволей придется перейти на последнюю версию ОС от Microsoft. К счастью, последняя версия Windows получилась действительно удачной и думать лишний раз, стоит ли овчинка выделки, не придется (в отличие от истории с Vista, к которой Microsoft в свое время пытались подогреть интерес за счет порта Halo 2).

На этой приятной ноте я бы хотел попрощаться с вами, дорогие читатели. Но в этот раз не до следующего номера. На пятом году работы я решил покинуть ставшую для меня родной за это время редакцию «Игромании». Когда в конце 2011 года меня попросили написать крошечный материал для третьестепенной рубрики, я и подумать не мог, что в итоге окажусь в штате любимого журнала, за которым каждый месяц с нетерпением бежал в ларек. В то, что стал главредом и редакционным директором, не верю до сих пор.

Я счастлив, что мне позволили исполнить давнюю мечту – ежедневно прикладывать максимум усилий, чтобы сделать лучшее издание об играх на русском языке. Конечно, не все получалось, не все из задуманного успели реализовать, но мне и моим коллегам есть чем гордиться. Мы прошли длинный путь за последние годы, и, уверен, ребята ни в коем случае не остановятся.

Производство и дальнейшее развитие журнала возьмет на себя трудолюбивый Ян Кузовлев, который уже успел себя проявить как хороший автор и ответственный редактор. Для него это новый вызов, так что обязательно сообщайте Яну в письмах о своем отношении к изменениям, которые, думаю, последуют.

Ну а я далеко не убегу и продолжу работу в любимой индустрии, но уже в другом качестве. На этом все. Читайте «Игроманию». И играйте только в хорошее!

Следующий номер «Игромании» поступит в продажу 29 марта.

Геворг Акопян

gevorg@igromania.ru • vk.com/gevakopyan • instagram.com/gevbrave

Мир Фантастики

16+

MIRF.RU

ВСЁ ИЗМЕНИЛОСЬ. ЗАЙДИ И ПРОВЕРЬ!

- Больше новых статей
- Эксклюзивные материалы
- Оперативные новости и обзоры
- Удобный дизайн и функционал
- Коллекция видео МирФ и Игромании
- и это только начало!

СОДЕРЖАНИЕ №3 (222) 2016

34 XCOM 2
ЗЕМЛЯ ГОРИТ ПОД НОГАМИ

74 THAT DRAGON, CANCER
УБИТЬ ДРАКОНА В СЕБЕ

6-23 ЦЕНТР ВНИМАНИЯ

6 Quantum Break: первые впечатления
10 Репортаж из студии
14 Путешествия во времени в кино
18 История Remedy Entertainment

24-29 ГИЛЬДИЯ

24 Как работает игровой ретейл
26 Должны ли игры затрагивать неудобные темы?
28 Как разрабатывалась 12 is Better Than 6

30-33 ИЗ ПЕРВЫХ РУК

30 TERA: Год в Арборее

34-85 ВЕРДИКТ

34 XCOM 2
48 Rock Band 4
52 The Witness
56 Resident Evil 0 HD Remaster
60 Mordheim: City of the Damned
64 DiRT Rally
68 Darkest Dungeon
72 Broforce
74 That Dragon, Cancer
78 Oxenfree
80 Unravel
84 Jotun

86-97 ИГРОСТРОЙ

86 Как сделать успешную инди-игру
94 Почему рано хоронить инди

98-119 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ

98 Первые поколения консолей
110 Новая игра Хидэо Кодзимы
114 Запрещено на Twitch
116 Откровения Джона Ромеро
118 Будущее за VR

68 DARKEST DUNGEON
У МЕНЯ ДЕПРЕССИЯ

110 НОВАЯ СТУДИЯ ХИДЕО
ЧТО БУДЕТ ДАЛЬШЕ?

98 ТЕЛЕВИЗОР И ТЫ
ПЕРВЫЕ ПОКОЛЕНИЯ КОНСОЛЕЙ

ПОСТЕРЫ

Quantum Break
Unravel

НАКЛЕЙКИ

Umbrella Corps
Conan Exiles
XCOM 2
The Division

РЕКЛАМА

Обложка
Destiny Development 2
MSI 3

В номере
ООО «Игромедиа». 1, 3

by Hennady

52
THE WITNESS
СМОТРИМ НА МИР ИНАЧЕ

30
ГОД В АРБОРЕЕ
КАК ИЗМЕНИЛАСЬ TERA?

120-135 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
120 Тестирование Apple Watch
125 Тестирование монитора MSI GS60 ghost pro
128 Тестирование компьютера Digital Razor
130 Тестирование накидки Gametrix
132 Тестирование ноутбука DEXP
134 Разумный компьютер

136-139 ПОЧТА
136 Отвечаем на письма читателей

140-143 МОЗГОВОЙ ШТУРМ
140 Мозговой штурм

144 ОСОБОЕ МНЕНИЕ
144 Завтра будет хорошо

ЧТО: Первые полторы главы боевика про время
ГДЕ: Студия Remedy в Финляндии

QUANTUM BREAK

ЧЕМ НОВАЯ ИГРА ОТ REMEDY ОТЛИЧАЕТСЯ ОТ ДРУГИХ ЭКШЕНОВ

ЯН КУЗОВЛЕВ

У БРАТА ГЛАВНОГО ГЕРОЯ нестабильная психика, но он один из самых талантливых физиков в институте

«Мой любимый прием в играх – сначала столкнуть человека с понятными ему вещами. Вот вам реальный мир, телепередачи, драма про мужчин со сложной судьбой. Потом начинаешь размывать границу реальности, запускать в происходящее всякую дичь: демоны лезут изнутри, темная сущность терроризирует героя извне», – рассказывает Сэм Лэйк.

В **Quantum Break** мы сталкиваемся не со сверхъестественным, но с едва объяснимым феноменом путешествий во времени. Ближайший пример для подражания у **Remedy** – фильм «Детонатор» (Primer), в котором нахрапом не разберешься. Второй ориентир – нолановское «Начало» (Inception). В этом заключается вторая важная цель Remedy: вплести в повествование популярную культуру и дать игроку крючки, за которые можно зацепиться. Как только отправная точка будет готова, настанет время действовать.

О ЧЕМ?

Quantum Break начинается весьма обыденно: молодой парень по имени Джек Джойс приезжает к другу детства в исследовательский комплекс при институте. Небольшой городок, местная спортивная команда, кампус с пьяными студентами... На месте выясняется, что товарищ, не без помощи душевно больного брата главного героя, придумал машину времени и нашел остроумное применение деньгам инвесторов: построил здоровенный коллайдер и купил книжку по тайм-менеджменту.

Наш лучший друг, ученый Пол с внешностью Эйдана Гиллена, лукаво подмигивает: «Эти испытания не совсем легальны» – и бесстрашно заходит в коллайдер. В разгар эксперимента машина выходит из строя, а поток времени идет вразнос: реальность трещит по швам, скоро все замрет, и мир перестанет существовать.

Так мы неторопливо падаем в кроличью нору, и ситуация выходит из-под контроля. Книжку по тайм-менеджменту символично уносит взрывом – хватит букв, давайте стрелять. От инвесторов из корпорации Monarch Solutions прибегают специально обученные люди в масках, а с ними злой друг детства из будущего.

Вот как эта завязка вписывается в жанр личной трагедии мужчины с пистолетом:

ХРОНО-СОЛДАТЫ умеют действовать так же, как и главный герой, только они крепче и их обычно больше

ЧАСТНАЯ АРМИЯ MONARCH SOLUTIONS разбирается со студентами на кампусе. Что с ними будет дальше – решать вам

ТАК ВЫГЛЯДИТ ПОЧТИ ЛЮБАЯ СТЫЧКА – проще пойти в лоб, чем отсиживаться по укрытиям

Джек выучивается контролировать темпоральный поток вокруг себя, останавливать пули, молниеносно перемещаться и делать массу других занятных вещей. Его цель – спасти брата и исправить неполадки со временем.

ЧЕМ ЭТО ОТЛИЧАЕТСЯ ОТ ДРУГИХ ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКИХ ИГР?

Поначалу все указывает на то, что мы будем играть в шутер вроде Gears of War. Наверняка вы видели уже в роликах: спрятался за укрытие, аккуратно пострелял по врагам, перешел в другое укрытие.

Если применять к Quantum Break устоявшиеся за несколько лет правила игры, то все сложится несколько неловко. Remedy всегда пыталась сделать с интерактивным боевиком что-то свое, уникальное. «Макс» был про безостановочное действие, Алану Уэйку тоже приходилось нелегко: герой почти никогда не чувствовал себя в безопасности и не мог сразу справиться с угрозой.

Джек Джойс сам по себе мало что может и в бою ведет себя обычно и даже скучно: бегает, самостоятельно прячется за укрытиями (если они рядом), не умеет стрелять вслепую и не может толком вломить тренированному спецназовцу. Частная охрана из Monarch Solutions в долгу не остается и в ответ технично выманивает Джека из зоны комфорта – с понятными последствиями. Боец из Джойса никудышный, и единственный способ выжить – манипулировать временем, встречать врага лицом к лицу и бить первым.

Джек не может откатывать время назад, но умеет останавливать его на небольшой площади, закрываться щитом от пуль

САМЫЙ КЛАСС – погрузить противника в стазис и выпустить в сферу столько пуль, что она взрывается от перегрузки

ЭТОЙ ЖЕ СФЕРОЙ МОЖНО ЗАЩИТИТЬ СЕБЯ от выстрелов, достаточно бросить ее на землю перед собой

и резко смещаться на несколько метров. Темпоральные способности во многом заменяют отдельные общепринятые штуки в экшенах.

Если сместиться в сторону врага, его собьет с ног, и он на пару мгновений станет уязвим. Щит отталкивает от героя всех вокруг, а остановкой времени можно погрузить излишне крепкого противника в стазис и безнаказанно разрядить ему несколько раз ружье в лицо.

Все способности имеют свой откат, и в идеале игроку необходимо безостановочно чередовать трюки. Поставил щит, заморозил врага – пострелял. Потом резко рванул в другую сторону, замедлил время... и так далее.

Если не врываться в комнату и не устраивать армагеддон, вас быстро убьют. Это скучно, так играть нельзя. Особенно хорошо это чувствуется в конце превью-версии, во второй главе, когда против Джека выходят бойцы с похожими способностями: они скачут по всему полю боя, увертываются от пуль, и вам по их милости делается очень неуютно. Стычку с ними Remedy демонстрировала на gamescom.

Если уловить ритм, то перестрелки нескучно проходить и несколько раз. В превью-версии был особый, несбалансированно высокий, режим сложности, и на нем механика работает невероятно складно. Джек ураганом носится по уровню, лихорадочно всаживая очереди из полуавтоматического пистолета в замерших врагов. Хрустят кости, разбиваются статичные сферы, предсмертные крики «раскладываются» и начинают напоминать голос исполнительницы Имоджин Хип (Imogen Heap).

КАК QUANTUM BREAK СВЯЗАНА С СЕРИАЛОМ?

Главной особенностью Quantum Break объявлен отдельный сериал, сценарий которого меняется в зависимости от принятых в игре решений. Про эту штуку в Remedy не слишком охотно распространялись, но на мероприятии у меня получилось посмотреть первый эпизод.

Что самое важное, сериал нельзя воспринимать в отрыве от игры, это не самостоятельная история, которую можно посмотреть на YouTube и понять весь замысел Remedy. Куда проще смотреть на получасовые эпизоды как на длинные кат-сцены, которые стримятся с серверов между главами.

На вопрос, почему это называется именно сериалом, Сэм Лэйк ответил так: «В кат-сценах мы в основном следим за историей главного героя, а на видео смотрим на сюжет с альтернативной точки зрения, с позиции Monarch Solutions». Получается, что второстепенные персонажи игры в видео получают ведущие роли и лучше раскрываются.

Что же до вариативности, то в сериале она срабатывает на двух уровнях. В конце первой главы появляется важный выбор: от лица антагониста мы можем аккурат-

ОТДЕЛЬНОЙ ЗАДАЧЕЙ ДЛЯ ХУДОЖНИКОВ-ДЕКОРАТОРОВ было воссоздать те же локации, что и в игре

но подчистить хвосты после происшествия в институте и убить всех свидетелей – либо устроить мощную пиар-кампанию и обвинить Джека Джойса в катастрофе.

Часть эпизода при этом поменяется – в случае с пиар-кампанией жертву катастрофы заставляют дать ложные показания. Влияет это не только на содержание сериала, но и на геймплей в следующих главах: кто-то наверняка откажется помогать главному герою. Если же попробовать устранить свидетелей, то в самом начале серии нам покажут казнь заложника, и последствия у этого решения будут уже совсем другие.

Основная часть серии не меняется – если что-то по сценарию должно произойти, оно произойдет. На видеоролики влияют и всякие внутриигровые мелочи. Например, в начале первой главы Джек может обратить внимание на неправильную формулу на институтской доске. Наш брат ее исправит, а в сериале потом покажут физиков-тугодумов из Monarch Solutions, страдающих над уравнением.

■■■

Больше всего Сэм Лэйк хочет, чтобы при игре в его проекты преобладали ощущения и яркие впечатления от событий, а не голая механика. Хотя у него это уже третья игра про мужчину со сложной судьбой и с пистолетом, основную ставку Quantum Break делает на необычный сценарий, рассказать о котором сейчас по очевидным причинам не получится.

О чем можно сказать точно – в Quantum Break почти сразу складывается стойкое впечатление, что все важные события уже случились без вас, за кадром и вообще в другом времени. Осталось только встретиться лицом к лицу с последствиями катастрофы и сообразить наконец, что к чему. ■

СТАРАЯ ВЕРСИЯ Джека Джойса – сейчас у главного героя лицо актера Шона Эшмора

КАК СЛОМАТЬ ВРЕМЯ И НЕ ОБЛАЖАТЬСЯ

ЧЕМ СЕЙЧАС ЗАНИМАЮТСЯ АВТОРЫ MAX PAYNE

ЯН КУЗОВЛЕВ

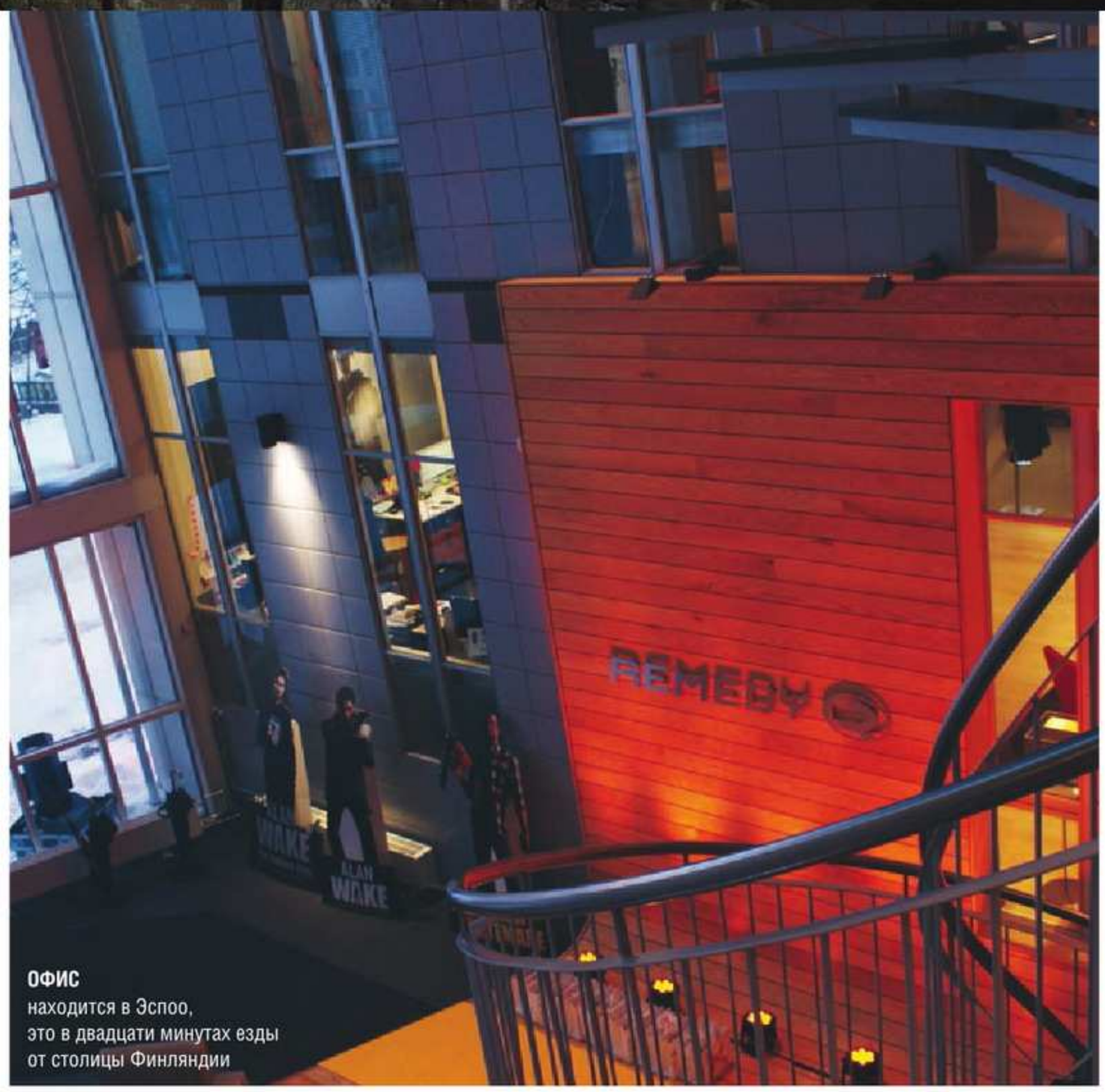
«Зыс, джентльмен, из э тайм машин», – Сэм Лэйк в своем офисе показывает группе журналистов нечто на столе. Помятая гофрированная трубка кольцом, неаккуратно прилепленные жвачкой и пластилином мелкие детали – так могла выглядеть машина времени, если бы вам было восемь.

КАК УСТРОЕНЫ ЭКСКУРСИИ ПО СТУДИЯМ

Мужчине с грустным финским лицом, Сами Ярви, сорок пять, и он сочиняет истории про людей непростой судьбы с пистолетом в руках. С машиной времени у него все сложно.

«Окей, не настоящая это машина времени, а всего лишь прототип. Ты забегаешь в кольцо, делаешь там круг и попадаешь совсем в другое время, – улыбается Сэм. – У нас в игре почти такая же, вот она точно может отправлять в прошлое и в будущее. А теперь смотрите». Лэйк берет в руки похожее на детонатор устройство и нажимает кнопку. Под гофрированной трубкой начинают мерцать яркие огоньки гирлянд.

Я стою в четырехэтажном офисе Remedy, через час мне дадут поиграть в **Quantum Break**, а пока – тур по студии. Обычно такие экскурсии проводятся достаточно быстро и по единому сценарию: вон там



ОФИС
находится в Эспоо, это в двадцати минутах езды от столицы Финляндии

СТУДИЯ У REMEDY просторная и в несколько этажей, на первом есть отдельная стена с журналами, у которых обложки по понятным играм

ТОТ САМЫЙ юбилейный IPA!

СЭМ ВСЮ ЖИЗНЬ МЕЧТАЛ стать актером или написать книгу – если бы не игры, так бы и поступил

у нас художник, здесь пишут звук, в эту сторону лучше не смотрите, там программисты задумали что-то нехорошее, давайте скорее пройдем мимо и не будем их беспокоить. Иногда бывают интересные моменты: в **CD Projekt RED**, например, тестеров «Ведьмака» отправляли шевелить Плотву на чердак – их комната больше похожа на беспощадный компьютерный клуб из России, где нет свободного места, все плечом к плечу и на пятнадцатой машине снова что-то зависло.

В остальном официальная часть поездки всегда превращается в игру «заметь как можно больше странных вещей». Если вы всегда мечтали узнать о том, как работает Сэм Лэйк, то вот вам ответ – на столе у него подозрительно чисто. Ворох бейджей с мероприятий, монитор, словарь американского сленга и полная деревянная коробка выдранных с мясом переключателей.

– Сэм, а вам зачем?

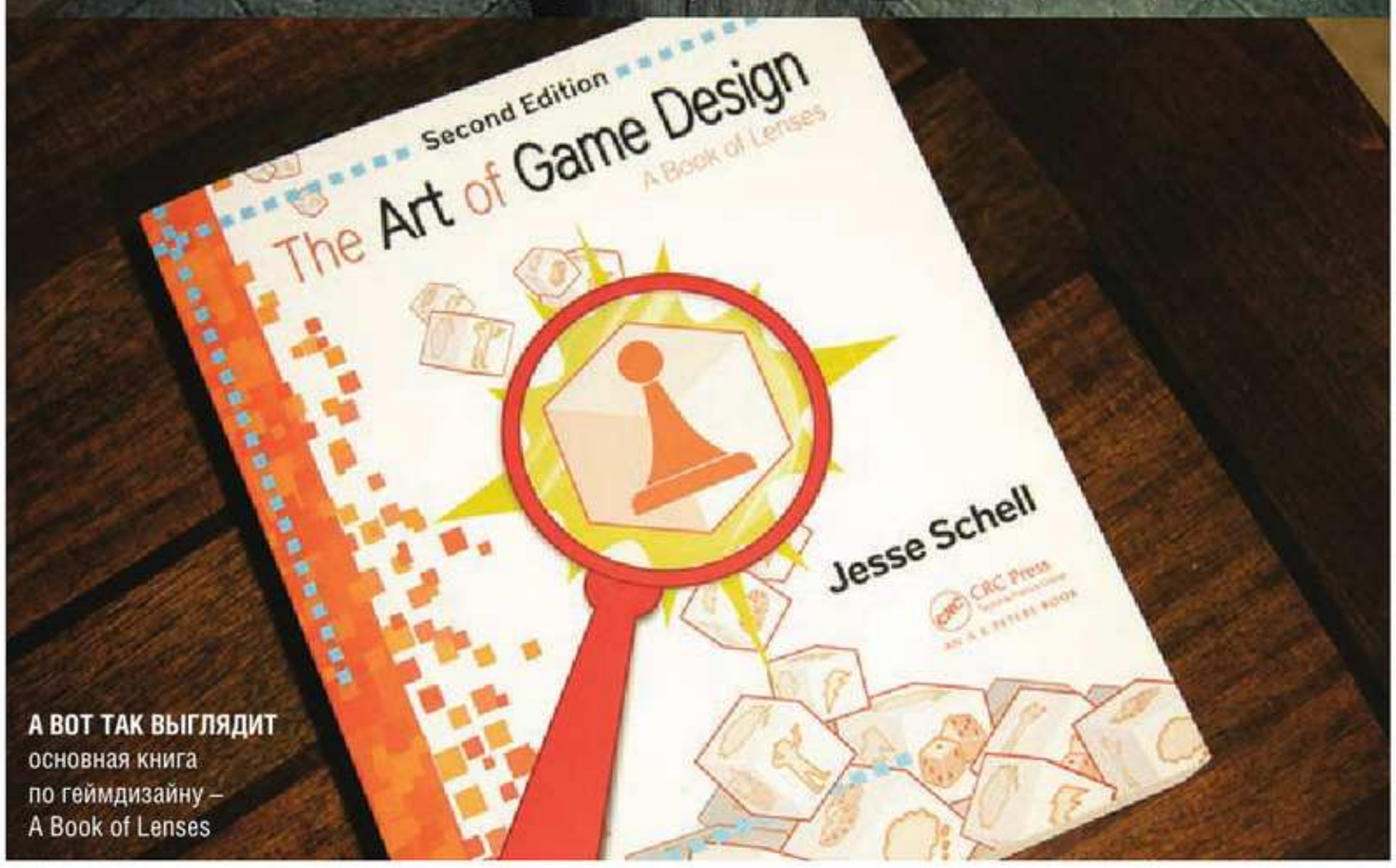
– Не скажу, никто не скажет!

По соседству с Сэмом работает нарративный дизайнер Грэг Лауден – он пришел в игровую индустрию из кино и занимался в «Гравитации» Альфонсо Куарона спецэффектами. В беседе Грэг не хвастался, но за эффекты фильм получил «Оскара». Помимо очевидной A Deck of Lenses (расширение для базовой книги по геймдизайну The Art of Game Design), Лауден дико угорает по Half-Life 2: Raising the Bar. Зачем Сэму понадобилось столько переключателей, Грэг тоже не знает.

Вполне возможно, что это бутафория из сериала по Quantum Break. По словам Лэйка, некоторые сцены нужно было снимать с учетом внутриигровых декораций. Художнику-декоратору показывали скриншоты, и он по ним воссоздавал окружение для видеороликов. На одном изображении вместо модели-заглушки забыли поставить обычную лампу – художник понял задание буквально и где-то раздобыл белый дизайнерский параллелепипед с лампочкой наверху. Так его в видео и оставили.

КАК ОКАЗАЛОСЬ, для передачи атмосферы «Безумного Макса» нужно просто сломать тормоза

ИНОГДА КАЖЕТСЯ, что Алан чаще меняет батареи в фонаре, чем перезаряжает оружие



А ВОТ ТАК ВЫГЛЯДИТ основная книга по геймдизайну – A Book of Lenses

На первом этаже в Remedy устроили студию захвата движений и, кажется, держат там раскадровку всех сцен из Quantum Break – так что если активно вертеть головой по сторонам, то можно спокойно проспойлерить себе игру. Чтобы никто не запомнил, чем закончится история, нас зовут наверх.

«На четвертом этаже у нас был танцпол, но никто не хотел смотреть, как финские разработчики не умеют танцевать. Этаж переоборудовали под сауну. Кстати, вот наш IPA», – Сэм показывает крафтовые Writer's Block и It's Payne, которые сварили в честь двадцатилетия студии. Такое в Remedy пьют только по праздникам, в другом холодильнике все заставлено банками Lapin Kulta.

Любопытнее всего было общаться с руководителем проекта Микаэлем – он работает наравне с Сэмом Лэйком и больше отвечает за техническую часть игры. Микаэль почти все время занимался геймдизайном в Remedy, но отвлекся на четыре года, чтобы сделать Battlefield 4 и Mad Max. Про Quantum Break Микаэль рассказывал осторожно, поэтому три самые мощные истории от него будут не о путешествиях во времени, а про тачки, деньги и влиятельных людей.

ЧТО ДЕЛАТЬ С ПРОДАКТ-ПЛЕЙСМЕНТОМ

В Remedy пытались экспериментировать с альтернативными способами получить финансирование – в Alan Wake рекламировали автомобили Ford и батарейки Energizer. Не обошлось без трудностей. По контракту

ФОТОГРАФИЮ БЕЛОГО ЭТАЖА по понятным причинам найти не получилось

с компанией нужно было использовать только настоящие пачки AA-батареек и правильные фонари – тоже от «Энерджайзер».

Дальше в конфликт вступает видеоигровой баланс. С каждой обычной упаковки Алан восстанавливает две батарейки. Проблема в том, что у Energizer не было упаковок по две, поэтому герой вечно находил пачки по четыре батареи.

Кто-то в команде долго расстраивался из-за того, что батарейки Алан собирает в промышленных количествах и их заряд уходит почти мгновенно, – вроде бы игровая условность, но настоящий продукт так совсем не работает. Да и вряд ли Energizer помогут вам в борьбе с темной сущностью. Скорее всего, вам и без батареек конец.

Ford в этом плане были скрупулезнее: ролик с разбитым автомобилем пришлось переделывать из-за того, что в Remedy забыли про подушки безопасности. В Quantum Break с продакт-плейсментом тоже все хорошо – в сериале герои водят Nissan и пользуются планшетами Microsoft Surface.

КАК ПОНРАВИТЬСЯ ДЖОРДЖУ МИЛЛЕРУ

Однажды Микаэль поехал показывать игру по «Безумному Максу» Джорджу Миллеру. Режиссер не особо разбирался в видеоиграх и смотрел на экран без особых эмоций до тех пор, пока не выяснилось, что демонстрационный билд был невероятно сырым. Забагованным настолько, что в игре не работала кнопка тормоза и пришлось тормозить машину о скалы и чужие тачки. На этом моменте у старика загорелись глаза, а **Mad Max** от Avalanche Studios получила от Миллера благословение: «Вот это – настоящий Безумный Макс!»

ГДЕ С ПОЛЬЗОЙ ПРОВЕСТИ ВРЕМЯ В СТОКГОЛЬМЕ

Почти два года Микаэль работал в стеклянном офисе DICE на Катаринаваген. Проще всего о районе рассказать так: это туристический центр и, вероятно, самое безопасное место в Стокгольме. Именно в метро на Катаринаваген побили финчеровскую девушку с татуировкой дракона и отобрали у нее ноутбук. В реальности с криминалом в этом районе я столкнулся только один раз – поздно ночью у «Макдоналдса» смурной мужчина восточной внешности предложил приобрести кокаин.

Рядом с этим интересным на события местом делают **Battlefield**, **Battlefront** и немного **Mirror's Edge** – в студию не слишком охотно зовут посторонних, да и сотрудники в пределах компании тоже знают не обо всем. По словам Микаэля, где-то наверху у DICE есть отдельный, секретный этаж, куда почти никто не заходит. Там все белое: стены, стулья, столы и, вероятно, шведы с кокаином из «Макдоналдса». То есть явно не сауна, как в Remedy, и далеко не танцпол. Микаэль говорит: «Попадаешь внутрь и думаешь, что сейчас в кресле обязательно нарисуется бондовский злодей с белоснежным котом на коленках и сделает с тобой что-то нехорошее». По правде, никаких настоящих злодеев там нет – на белом этаже собирается топ-менеджмент. Будучи ведущим игровым дизайнером на Battlefield 4, за два года Микаэль побывал там всего пару раз. – *disgustingmen.com* ■

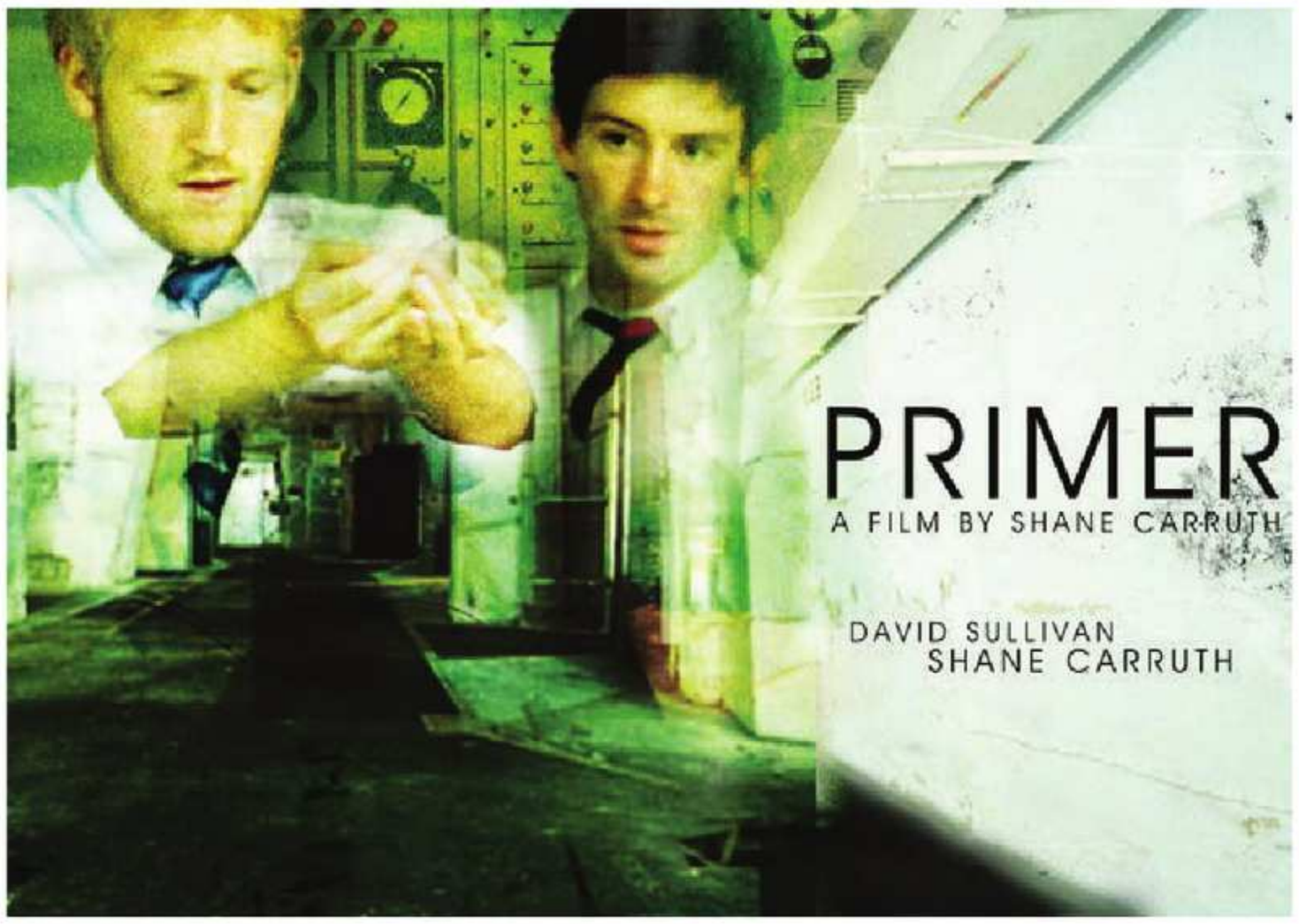
КОМАНДИРОВКА ВСЕЙ ЖИЗНИ

ВСПОМИНАЕМ ФИЛЬМЫ О ПУТЕШЕСТВИЯХ ВО ВРЕМЕНИ

ДМИТРИЙ ЕЖОВ

Как минимум в одном обстоятельстве героям **Quantum Break** определенно повезло. Окажись они вместо шутера студии **Remedy** в условной кинофантастике с фестиваля «Сандэнс», вместо спецспособностей к концу эксперимента их наверняка ожидали бы либо нарушения психики, либо ампутация конечностей, либо сразу финал человечества под жалостливые звуки скрипки. А в сценарии модной молодежной комедии им, помимо не самой скверной альтернативы университетским стенам в виде волшебного джакузи, вполне могла достаться еще и внешность лысеющих неудачников – что сразу намекает не только на отсутствие здесь сцен с предотвращением конца времен, но и на скромную сюжетную роль брюнетки в темном костюме.

Среди повлиявших на Quantum Break фильмов, в которых драматургия постепенно распускается из факта путешествия во времени (или его неловкой попытки), сами авторы называют хрестоматийные вещи вроде «Терминатора» и «Назад в будущее». Однако мы решили несколько выйти за список классики. Вот подборка чуть менее известных тематических картин, с просмотром которых вы морально и теоретически подготовитесь к событиям игры.



НЕСМОТРЯ НА ОТНОСИТЕЛЬНО ЛОКАЛЬНУЮ ИЗВЕСТНОСТЬ КАРРУТА, любят его самые разные люди – от выпускников физмата и жюри кинофестивалей до режиссера Стивена Содерберга

НЕТ ВРЕМЕНИ ОБЪЯСНЯТЬ

Триллер 2004 года «Детонатор», практически в одиночку сделанный американским математиком Шейном Каррутом, Remedy также называют в числе источников вдохновения. С остальными пунктами списка картина, очевидно, согласуется слабо: и по бюджету (указанные на IMDB семь тысяч долларов не опечатка), и по настроению, и по содержанию. Это несколько сумбурная история о досуге инженеров в складском помещении, временных парадоксах (в частности, освещена тема появления двойников из прошлого) и этической стороне темпоральных игр.

Несмотря на остросюжетную часть с предотвращениями катастроф, «Детонатор», видимо, обречен преимущественно на любовь поклонников точных наук и все того же фестиваля «Сандэнс», где фильм когда-то взял Гран-при. Разобраться в этой полуторачасовой головоломке с первого раза почти невозможно, а из художественных решений здесь наиболее примечательно общение героев цитатами из несу-

БЛАГОДАРЯ МАСШТАБУ И АМБИЦИЯМ «И грянет гром» и с копеечными технологиями выглядит скорее как гость из кинематографа многолетней давности, нежели как плохой блокбастер

В СОВЕТСКОМ СОЮЗЕ фильм Стюарта Рэффила вышел под названием «Секретный эксперимент» – просто потому, что об истории с опытом в Филадельфии у нас мало кто знал

ществующих учебников. Тем не менее в Remedy нашли, что перенять у Каррута, – с целью частично компенсировать откровенные выдумки сценаристов сюжет шутера писали при участии консультанта по физике (у режиссера, впрочем, было почти наоборот).

Не менее известен среди поклонников псевдонаучных теорий «Последний отсчет» 1980 года, фантастический экшен с Кирком Дугласом, Мартином Шином и комплектом зрелищной боевой техники. Хотя в большей степени этот фильм опирается на достоверность не столько научную, сколько военную: в создании истории авианосца, отправленного штормом на сорок лет назад, за день до атаки японцев на Перл-Харбор, помогали специальные армейские люди, часть сцен снимали на реальных военно-морской и авиабазе, а еще часть смоделировали из архивных кадров.

В сложных драматических условиях герои картины задаются вопросом, можно ли спасти страну от трагедии без ущерба всему человечеству, причем в одной из сцен герой Шина описывает классический пример временного парадокса – с визитом в прошлое и убийством собственного предка.

Отчасти сюжет боевика перекликается с мифом о филадельфийском эксперименте, в ходе которого американские военные якобы сумели телепортировать эсминец на несколько километров в океане. Другое дело, что никаких упоминаний о временных приключениях экипажа в легенде нет, разве что в рассказах отдельных «бывших участников событий», многие из которых определили себя таковыми, кажется, уже после глобальной популяризации мифа. И если в случае с «Последним отсчетом» нестыковка эта примечательна мало (все-таки о прямой связи с «экспериментом» никто не заявлял), то в спродюсированном Джоном Карпентером «Филадельфийском эксперименте» и его сиквеле темпоральные фокусы выглядят уже немного странно. Налицо естественный процесс, когда с каждым пересказом миф обретает все новые внезапные подробности. Так, в ремейке «Филадельфийского эксперимента» 2012 года потерянный некогда эсминец и вовсе объявляется уже в наши дни, что приводит к крупной катастрофе.

ЗАПРОС НА ВОЗВРАТ

При подготовке отдельных сюжетных сцен «Дежавю» Тони Скотта съемочной группе также пришлось обращаться к экспертам. В физиках нужды явно не было – механика путешествий во времени описана в фильме довольно просто (есть замаскированный под модную компьютерную технологию канал в прошлое, который герой Дензела Вашингтона решает использовать для предотвращения трагедии), а вот специалисты по расследованию терактов из Федерального бюро США пришлись здесь кстати. Дело в том, что по аналогии с Quantum Break, где научной фантастике посвящена лишь часть истории (есть еще триллер про войну с деспотичной корпорацией; возможны другие сюжетные развилки), «Дежавю» балансирует на стыке жанров – история про машину времени тут замешана с классическим полицейским боевиком. Агент ФБР планирует предотвратить взрыв, подкорректировав прошлое, но непонятно, чем именно это грозит в глобальном смысле. В частности, есть риск образования параллельного мира, о котором сообщает один из пессимистично настроенных ученых. Поскольку герою все это не особо интерес-

НЕСМОТРЯ НА КЛЮЧЕВЫЕ МОМЕНТЫ СЮЖЕТА, «Дежавю» сложно назвать классической фантастикой. Как всегда у Тони Скотта, все в кадре фильма подчинено ослепительному экшену

но, вскоре он приходит в себя в больнице после удара электромагнитным импульсом, зато уже в прошлом, где есть шанс не допустить террористический акт и тем самым спасти людей.

В похожих жанровых рамках происходит сюжет «Исходного кода», согласно которому участника военной программы в целях предотвращения теракта раз за разом отправляют проживать последние восемь минут жизни пассажира поезда. Классический подход к исправлению реальности: герой поначалу совершает в прошлом все мыслимые ошибки, но с каждым новым путешествием узнает что-то новое и постепенно приближается к цели. По такому же принципу часто работают видеоигры с их системой возрождений, а также, например, фантастический аттракцион «Грань будущего» с Томом Крузом.

С «Исходным кодом» же все обстоит интереснее в том смысле, что фильм одновременно близок к теориям из квантовой физики о временных парадоксах (к финалу тема параллельных реальностей раскрывается важным для драматургии образом) и традиционному детективу в духе «Убийства в «Восточном экспрессе». Еще один пример того, как элементы фантастики дополняют консервативный жанр и в итоге получается умная остросюжетная история.

В «Петле времени» 2012 года с жанровым составом еще сложнее. С одной стороны, это антиутопия, поскольку все события связаны с тоталитарным 2077 годом, когда преступники вынуждены отправлять своих жертв в прошлое на нелегальной машине времени (в противном случае органы правопорядка все равно узнают о злодеянии), где им уже безнаказанно пускают в лоб пулю специальные люди. С другой стороны, драма: прислать на казнь легко могут и тебя самого, что и случается с героем Джозефа Гордона-Левитта. Отказ от убийства себя же в преклонном возрасте приводит здесь к последствиям, знакомым каждому любителю фильмов про мафию. А между делом в триллере включаются мелодраматическая и детективная линии.

СПИСОК задействованной в «Последнем отсчете» техники способен впечатлить любого фаната авиации. С поклонниками фантастики все, конечно, уже чуть сложнее

Цикл событий, достойный романа не самого последнего фантаста, вырастает, по сути, из факта наличия в будущем машины времени и необычной области ее использования, причем будущее нам это особо никто не показывает. Достаточно мужчины с лицом Брюса Уиллиса, который на самом деле – мужчина с лицом Гордона-Левитта, но тридцать лет спустя, присутствия двух версий этого человека в одной реальности и просчитанной мифологии. Дальше – дело исключительно того, насколько красиво и логично несколько сюжетных линий подведут к магистральной истории о темпоральных играх мафии, что Райану Джонсу удается весьма успешно.

Несколько проще все обстоит с фантастикой по литературным источникам. Скажем, в случае с «Часом расплаты» Джон Ву со сценаристом Дином Джонгарисом в меру подробно перенесли на пленку рассказ Филипа Дика «Полный расчет» – историю о стертой памяти, путешествии во времени и пользе незначительных на первый взгляд предметов. Получился не самый увлекательный, но неглупый и ритмичный триллер. А масштабный, но умилительно скверный в визуальном плане «И грянул гром», иллюстрирующий известную трагедию с гибелью бабочки и поменявшимся ходом истории, – экранизация одноименного рассказа Рэя

«ПЕТЛЯ ВРЕМЕНИ» стала второй важной работой Райана Джонса с Джозефом Гордоном-Левиттом. Первой был симпатичный неонуар под названием «Кирпич»

В ПЕРИОД С 2007 ПО 2009 ГОД «Временная петля» посетила несколько заметных фестивалей вроде голландского «Черного тюльпана» и американского «После заката», а также получила ряд наград

ИЗ НАЗВАНИЯ легко предположить, что действие «Треугольника» происходит в известном районе Атлантического океана, но здесь это всего лишь название яхты

Брэдбери. Хотя фильмы о путешествиях во времени, снятые по оригинальным сценариям, получаются обычно куда убедительнее.

■■■

Как видно из вышеописанных примеров, Quantum Break – экшен не то чтобы уникальный, по крайней мере в своей завязке: научный эксперимент с машиной времени и сопутствующие ему инциденты описывали разные кинодеятели. Однако есть образцы жанра, в которых все начинается и без участия специальных машин, лабораторий и технологий. Например, в «Радиоволне» герой устанавливает связь с погибшим отцом посредством старой радиостанции – достаточно было воспользоваться ей в момент полярного сияния. Беседы сквозь время ожидаемо меняют ход истории, и здесь уже начинается классика в виде попыток мужчин предотвратить трагедии. А в «Треугольнике» Кристофера Смита молодая женщина вынуждена раз за разом переживать одни и те же события на пассажирском лайнере, куда она попала в результате крушения яхты. Постепенно события складываются в современную итерацию мифа о муках Сизифа.

Есть и эклектичные вещи, в которых элементы классической фантастики сочетаются с необычным видением автора. Так, в сумрачной испанской драме «Временная петля» череда странных ситуаций начинается с того, что героя бьет ножницами человек, чье лицо скрыто окровавленными бинтами, – а путешествие по временным петлям стартует уже чуть позже.

Примечательно кино тем, что с каждым рестартом событий история становится лишь злее и трагичнее (в пику тем же сюжетам, где герой учится на собственных промахах), а финал имеет оттенок зловещей предопределенности. Впрочем, и финала здесь толком нет, есть лишь цепочка визитов в прошлое, которая здорово задает динамику, но ощущается бессмысленно комичной и не может даже как-то внятно завершиться.

В определенном смысле это куда неприятнее и страшнее, чем все прочие варианты исхода перемещений во времени. И физические увечья, и спецспособности, и даже конец света – видимые результаты, свидетельства того, что со временем можно прямо взаимодействовать (пусть и с мрачными последствиями). Здесь же лишь молчаливая пустота и полное равнодушие мира к темпоральному страннику. Натуральный кошмар фантаста, если тот, конечно, не решается пока выступить с пронзительной бюджетной драмой на кинофестивале «Сандэнс». ■

ИСТОРИЯ REMEDY ENTERTAINMENT

КАК НЕБОЛЬШАЯ ФИНСКАЯ СТУДИЯ ПРИДУМАЛА MAX PAYNE И ПРОСЛАВИЛАСЬ НА ВЕСЬ МИР

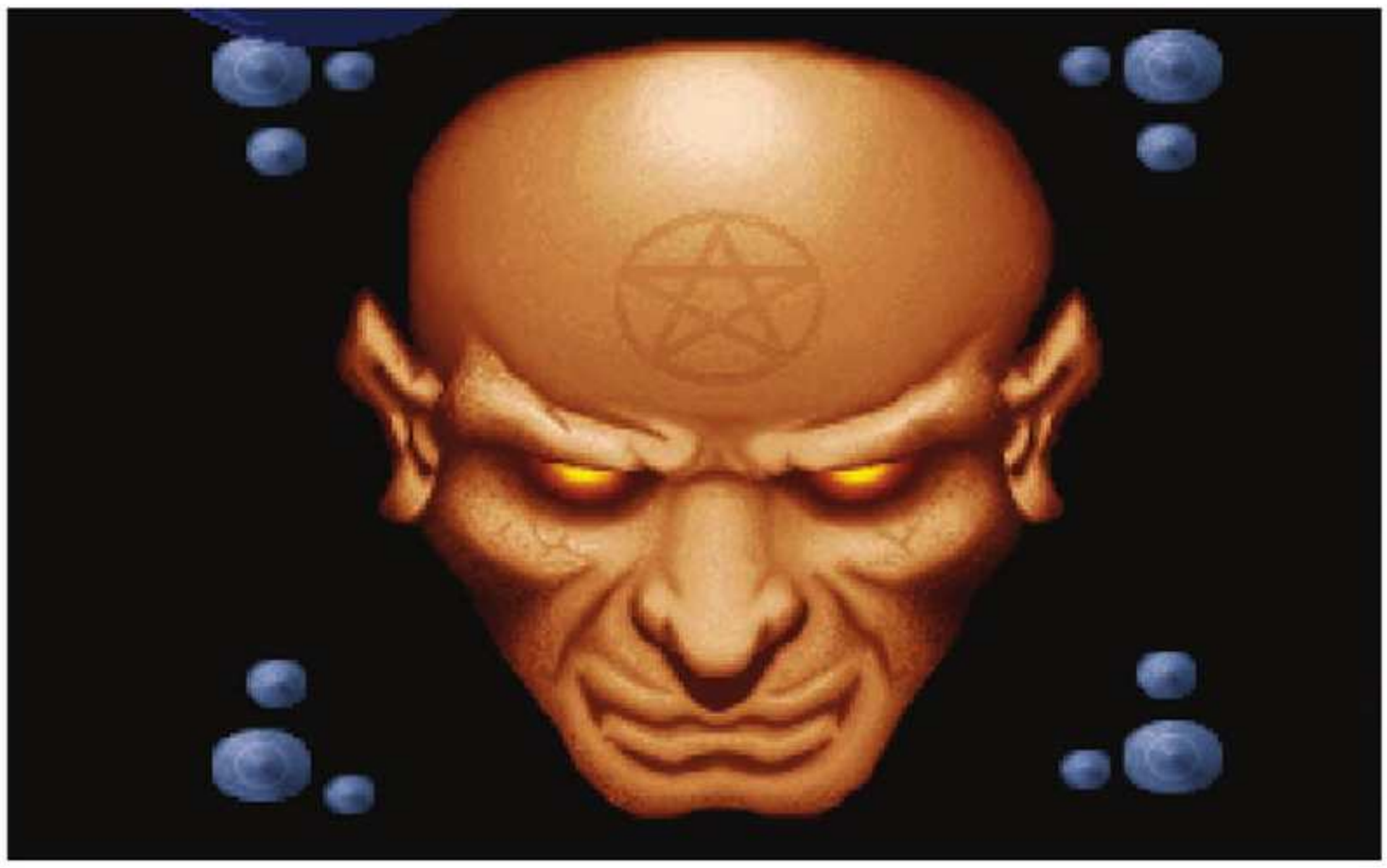
СЕРГЕЙ РЯЗАНОВ

Перед выходом шутера **Quantum Break** мы решили вспомнить биографию тех, кто стоит за амбициозным проектом, – финской студии **Remedy Entertainmen**t. Тем более история разработчиков практически хрестоматийный пример того, как пройти путь от небольшой дружеской тусовки до компании с мировым именем.

Перенесемся в 1995 год – эпоху господства Windows и 3,5-дюймовых дискет. Год, когда Финляндия вступает в Евросоюз, а финские телефоны Nokia только начинают мировую экспансию. И если сегодня Финляндия – это родина **Angry Birds**, **Clash of Clans**, **Hay Day** и других кассовых игр для мобильных устройств, то в середине девяностых крупных геймдизайнеров в стране еще не было.

Исправить ситуацию взялись молодые программисты Самули Сувахоку (Samuli Syvahuoko) и Петри Ярвилехто (Petri Jarvilehto), решив основать небольшую студию для разработки видеоигр. Самули Сувахоку на тот момент уже возглавлял достаточно известную в узких кругах гиков, хакеров и компьютерных гениев группу сценеров под названием **Future Crew**.

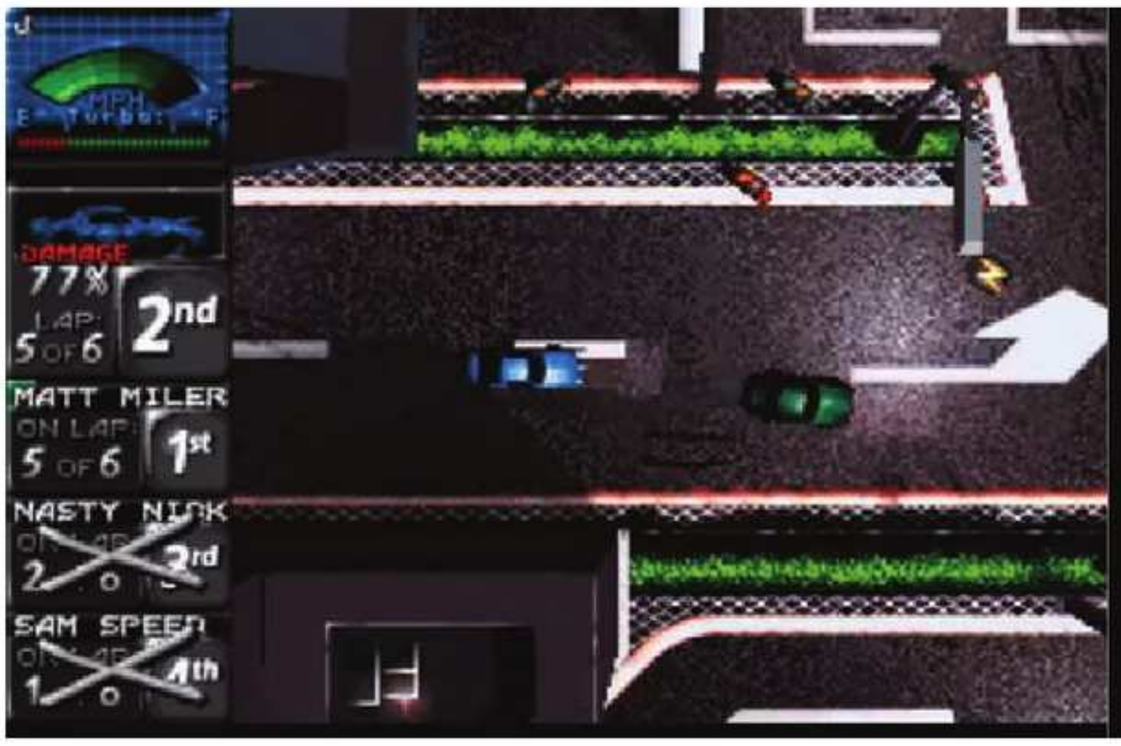
Немного отвлечемся. Сценеры – это ребята, которые делают небольшие программы-демо. Эти демо представляют собой видеоряд с музыкальным сопровождением (вот откуда появились зрительные образы в Winamp). На заре становления движения такие видео считались настоящим произведением искусства, а работа над ними требовала знаний программирования и хорошего «железа».



ОДНА ИЗ СЦЕН в демо Second Reality – в другой космический корабль летает между небоскребов

Future Crew на тот момент была одной из самых уважаемых команд в Европе. Известной в тусовке работой группы было демо **Second Reality** (1993), видеоряд с применением 3D-визуализации и наложенной музыкой в жанре техно – ядерный коктейль для первой половины девяностых, нечто фантастическое с точки зрения технической реализации. После распада экс-участники Future Crew основали компании **Bugbear Entertainment** (серия игр **FlatOut**), **Recoil Games** и ряд других, в числе которых были и наши герои.

18 августа 1995 года Самули Сувахоку и Петри Ярвилехто создают Remedy Entertainment, берут к себе в команду пару



единомышленников-сценеров и, вооружившись идеей сделать, как говорят сами авторы, очень веселую игру, начинают работать.

Первые результаты не заставили себя долго ждать: 6 сентября 1996 года на MS-DOS выходит небольшая аркадная игра в жанре гонок на выживание – **Death Rally**. Несмотря на тягу к 3D, оставшуюся от Future Crew, игра выходит на старом движке с традиционным для того времени видом сверху. Издает Death Rally американская компания **Apogee**, у которой за плечами уже было несколько успешных проектов: **Duke Nukem**, **Wolfenstein 3D** и отдельное подразделение для 3D-игр 3D Realms.

«Смертельные гонки» в некотором роде стали идейным последователем консольной **Rock n' Roll Racing**, разработанной двумя годами ранее студией **Blizzard Entertainment**. Благодаря современному на тот момент геймплею и захватывающему сюжету Death Rally смогла собрать достаточно хорошие отзывы и разойтись тиражом в 90 000 копий. Это было очень неплохим результатом для двенадцати новичков, работающих в полуподвальном помещении и больше походивших на ребят, которые собираются после работы за любимым хобби.

Однако игра продавалась. Кроме того, Death Rally даже несколько раз перевыпускали – в 2009-м для Windows и в 2011-м для iOS; в 2012 году игра появилась в Steam.

Сразу после Death Rally друзья решили, что будут делать большую трехмерную игру. Теперь в штате уже двадцать четыре человека, а офис компании находится в Эспоо – втором после Хельсинки по количеству населения городе Финляндии. Но что-то не склеилось, и через пару месяцев работа над новым проектом была приостановлена.

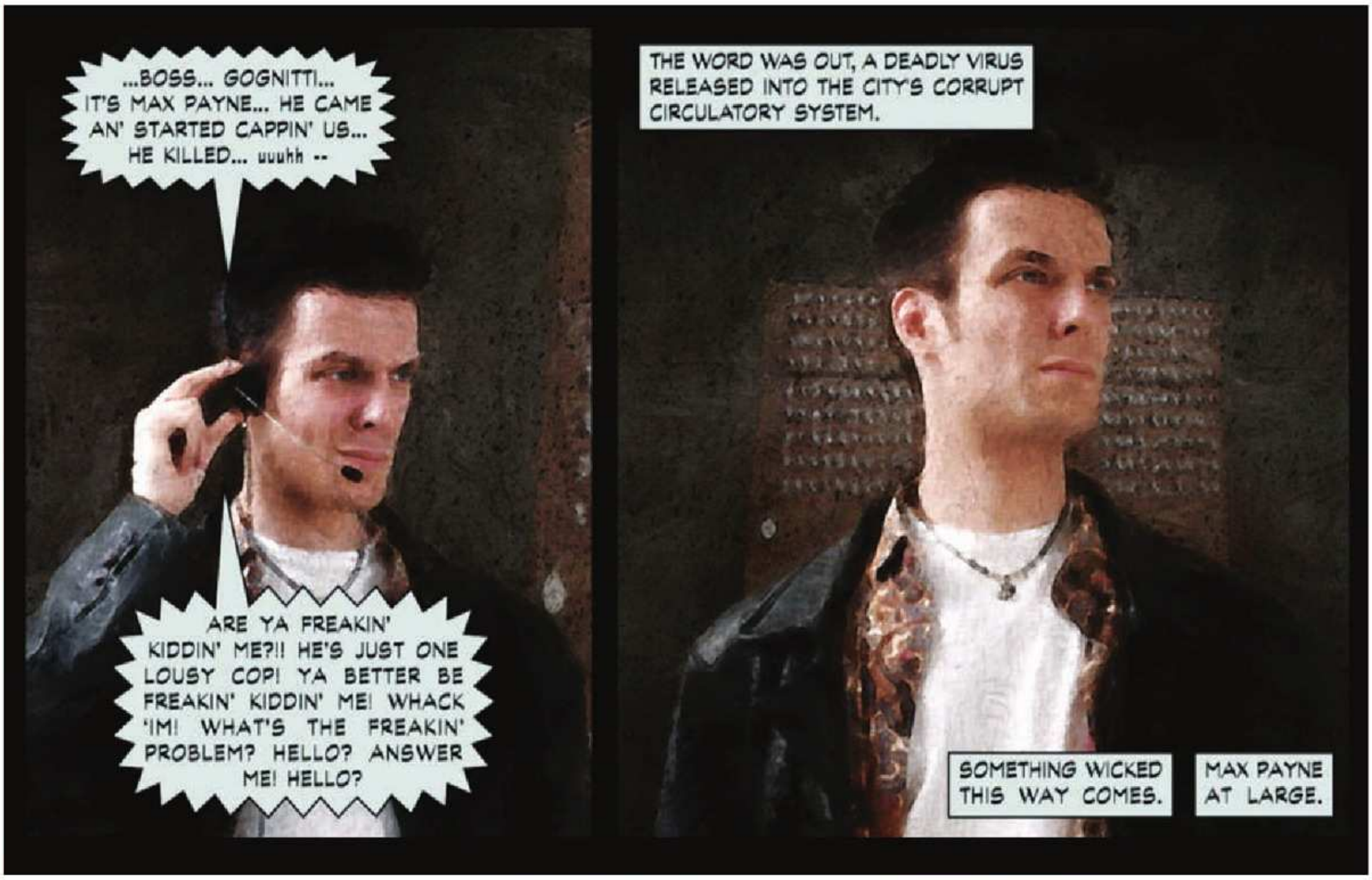
Параллельно в 1996-1997 гг., все еще испытывая ностальгию по демосцене, Remedy Entertainment выпускают трехмерный бенчмарк **Final Reality**. Утилита быстро приобретает популярность. Ей пользуются все – от компьютерных журналов и геймеров до обычных домашних гиков, решивших проверить мускулы домашней машины.

Какое это имеет отношение к видеоиграм? А дело все в том, что в основу тестера лег собственный 3D-движок компании – MaxFX. Именно он будет использован при создании PC-версий **Max Payne** и **Max Payne 2**. Remedy Entertainment же решают сосредоточиться на видеоиграх, поэтому для поддержки программы создают компанию Futuremark. Бенчмарк получает имя 3DMark и продолжает независимое существование, на сегодняшний день являясь одним из самых популярных продуктов для тестирования видеокарт.

MAX PAYNE

Отпустив 3DMark в свободное плавание, в начале 1997 года Remedy Entertainment возвращаются к большой игре. Собственными силами здесь было не обойтись, поэтому Самули Сувахоку и Петри Ярвилехто пришли к прежнему издателю, 3D Realms, и озвучили свои планы. А планы были такие: сиквел Death Rally (почему бы и нет, учитывая успех первой части), космический симулятор или же шутер с изометрической графикой. Глава 3D Realms Скотт Миллер согласился с идеей создания шутера, но с одним условием – никакой изометрии, только 3D. Так началась работа над **Dark Justice**.

Придумывать сценарий для будущей игры стал друг Петри Ярвилехто – начинающий финский писатель Сэм Лэйк, который пришел в Remedy Entertainment еще в момент создания Death Rally. Все, что было у Сэма, – это пара набросков и черновиков, согласно которым в основу «Темного



правосудия» должно было лечь противостояние нью-йоркского копа и наркоторговца.

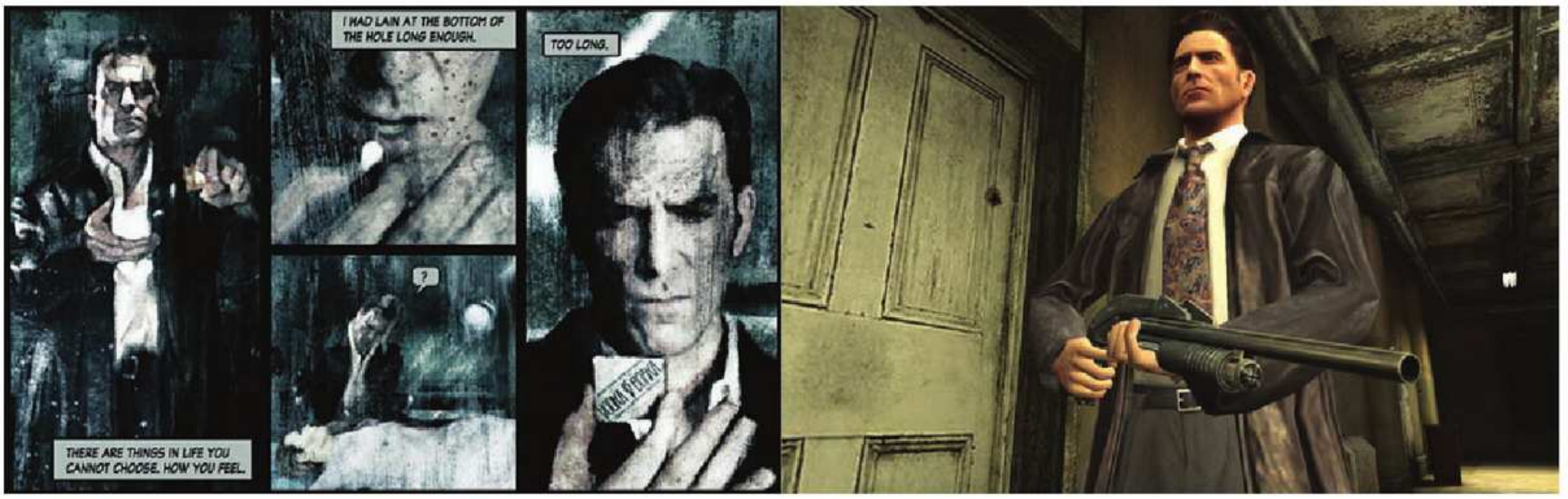
Собрав все в кучу, разработчики едут на Electronic Entertainment Expo 1997. К тому моменту проект меняет название – сначала на **Max Heat**, потому что Dark Justice уже был занят, ну и, наконец, на Max Payne – именно такое имя главному герою придумал сотрудник студии Осси Турпинен. Созвучие фамилии Payne с английским словом «pain» (боль) удачно соответствовало тому характеру и харизме, которые Сэм Лэйк хотел заложить в протагониста.

Работа над Max Payne закипела. Сэм Лэйк стал не только сценаристом, но и подарил главному герою внешность – именно его знаменитую ухмылку дизайнеры нарисовали Максу Пэйну. Чтобы сэкономить на профессиональных моделях, разработчики привлекли к созданию проекта своих родственников. Так, на родителей и брата Лэйка стали похожи второстепенные персонажи игры. Для создания локаций команда побывала в Нью-Йорке, чтобы отснять город и лучше передать его архитектурный облик и настроение.

В 1998 году на E3 Remedy Entertainment привозят первый трейлер Max Payne. Проект явно опережал время. Зрелищная графика, депрессивная атмосфера, геймплей – все это приковало внимание поклонников экшенов, превратив Max Payne в одну из самых ожидаемых игр. На успех компании даже обратили внимание в знаменитой **LucasArts**, обвинив студию в плагиате их логотипа. Разработчики с Джорджем Лукасом связываться не стали и просто нарисовали свой заново.

Через год Remedy на все ту же E3 привозят второй трейлер с заметно похорошевшей графикой и знаменитой функцией bullet-time, замедляющей время в процессе стрельбы. На фоне только что отгремевшей «Матрицы» рапид в Max Payne создал эффект взорвавшейся бомбы. Изменилось оружие, появилась возможность сохранять-ся. Чтобы сэкономить деньги, вместо катсцен разработчики используют элементы графического романа, что впоследствии станет одной из главных особенностей игры.

Следующие полтора года проходят в томительном ожидании релиза. Еще раз игру показывают на E3 2000. Из масштабных изменений можно отметить разве что отмену мультиплеера. И вот 23 июля 2001 года Max Payne выходит в США, а 27 июля –



ДЛЯ ПЕРВОГО MAX PAYNE
актеров вроде Тимоти Гиббса не нанимали, а главную злодейку Николь Хорн сыграла мама Сэма Лейка

в Европе. Через месяц игра уже занимает первые места по продажам во всем мире, а в Remedy Entertainment не могут поверить в свой успех.

MAX PAYNE 2

Отдыхать команде долго не пришлось. 5 декабря 2001 года, через пять месяцев после релиза первой части игры, американский издатель **Take-Two Interactive** приобретает право на выпуск дальнейших серий игр Max Payne и объявляет о начале работы над сиквелом.

Сюжет пишет все тот же Сэм Лэйк, ставший креативным директором студии. Внешность Максу Пэйну на этот раз подарил профессиональный актер Тимоти Гиббс, голос – Джеймс Маккефри, а возлюбленную героя, Мону Сакс, помогла создать канадская актриса Кэти Тонг.

Основной упор разработчиками был сделан на сюжетную линию. Игра должна была сохранить свою атмосферу и продолжить события первой части. Кроме того, Сэм сделал историю про второго Макса Пэйна длиннее первой в три раза. Движок игры, MaxFX, модифицировали: существенно улучшена графика, движения игрока, режим bullet-time и многие другие особенности.

Долго возвращения Макса ждать не пришлось. **The Fall of Max Payne** вышел 15 октября 2003 года.

В новой части игры Remedy Entertainment удалось создать живых и ярких персонажей, за историю которых поклонники переживали так же, как при просмотре любимого фильма. Атмосфера нуара, подчеркиваемая тревожным саундтреком, серыми локациями и философскими изречениями Макса Пэйна, не смогли оставить геймеров равнодушными. Игра получила хорошие отзы-

ALAN WAKE
вышел на PC только через несколько лет после консольного релиза

вы и оценки. Не обошлось и без небольших медийных скандалов. За право на имя Макса Пэйна решил судиться второсортный американский рестлер Дэррил Петерсон, выступающий под псевдонимом Maxx Payne. Он требовал от Take-Two Interactive десять миллионов долларов в качестве моральной компенсации. Однако дело было закрыто в 2005 году по соглашению сторон. На какой сумме в итоге сошлись издатели с рестлером – не сообщалось.

А вот продажи ожиданий издателей не оправдали, поэтому вопрос о выпуске продолжений был отложен в ящик на долгие девять лет. **Max Payne 3** вышел только в 2012 году, а специалисты из Remedy в проекте выполняли лишь роль консультантов.

Фанатам Макса Пэйна оставалось довольствоваться первыми двумя играми, которые по праву приобрели статус культовых, а также одноименной экранизацией, вышедшей в 2008 году. В создании фильма, кстати, принимал участие бессменный Сэм Лэйк. К сожалению, работа кинематографистов не оправдала ожидания поклонников игры и собрала кучу отрицательных отзывов.

ALAN WAKE

После Max Payne 2 студия на время замолчала. В одном из интервью Петри Ярвилехто сказал, что команде потребовалось время, чтобы выйти из кризиса и прощупать разные идеи. Ушло на это почти полтора года. Первое упоминание о новом проекте Remedy Entertainment появилось только в 2005-м.

Будущая игра получает название **Alan Wake**. В планах у финских разработчиков было создание психологического триллера, включающего в себя лучшие стилевые черты произведений американских писателей (Стивена Кинга, Брета Истона Эллиса) и кинематографистов (Альфреда Хичкока, Стэнли Кубрика, Дэвида Линча и многих других).

По сюжету (сценарий написал все тот же Сэм Лэйк) автор триллеров Алан Уэйк, который обязан своей внешностью финскому актеру Илка Вилли, оказывается в полуреальном городе Брайт Фоллс, населенном придуманными им персонажами. Пыта-

В MAX PAYNE 2 рапид работал немного по-другому и сам по себе был не так эффективен. Время становилось более тягучим только с каждым новым убийством

ясь разобраться в событиях, происходящих вокруг, Уэйк на протяжении игры сражается с монстрами и спасается от ужасов потустороннего мира… с помощью фонарика – свет в игре обладает практически мистической силой.

Alan Wake была продемонстрирована на закрытом показе на E3 2005 и позиционировалась как игра для «приставок следующего поколения» (PlayStation 3 и Xbox 360). Однако уже в 2006-м Remedy заключают соглашение с **Microsoft** и делают игру только для Xbox 360.

По словам Петри Ярвилехто, до подписания соглашения они вложили в проект семь миллионов долларов, весьма приличную сумму, учитывая, что это были собственные деньги компании.

Но подключение крупного издателя не ускорило процесс создания. Поездив по выставкам, Alan Wake «ушел на золото» только в апреле 2010 года, а 14 мая игра появилась на прилавках. В 2012 году Alan Wake выходит на PC; портировали игру **Nitro Games**.

Сэм Лэйк в одном из интервью объяснил такой длительный срок создания игры небольшим штатом студии для такого масштабного проекта (на тот момент порядка сорока человек) и желанием сделать по-настоящему качественную вещь.

Однако стоит отдать должное финским разработчикам: игра получила хорошие отзывы и уверенную «четверку» на Metacritic и GameRankings (около 83%), собрав вокруг себя верных поклонников. Но с продолжением истории у Remedy Entertainment не вышло. Доведя сиквел до стадии создания прототипа, издатель (Microsoft) приостанавливает разработку проекта, выпустив в 2012 году лишь дополнение к оригиналу – **Alan Wake's American Nightmare**.

В ОТЛИЧИЕ ОТ ALAN WAKE, новая игра от студии, Quantum Break, сразу выходит на Windows 10 – судя по технологическим кадрам из студии, на PC проект будет выглядеть очень здорово

QUANTUM BREAK

Через год Remedy рассказывают о своем новом проекте – Quantum Break, который разрабатывается эксклюзивно для Xbox One. В это же время появляется информация о создании сопутствующего одноименного live-action сериала. События игры завязаны на неудачный научный эксперимент, из-за которого главные герои получают способность управлять временем.

Новый шутер, по словам разработчиков, должен стать революционным проектом, он создаст новую интерактивную грань между кинематографом и видеоиграми. На вопрос, как это будет реализовано, представители Remedy Entertainment ответили: «От того, как вы играете, будет зависеть шоу, и шоу расскажет вам, как вы играете». Вот как хотите, так и понимайте.

На самом деле все не настолько сложно. Сюжет игры будет разбит на эпизоды, концовку у которых может выбирать игрок. После выбора будет предоставлена возможность посмотреть кинематографический ролик с событиями игры, но глазами не главного героя Джека Джойса (в исполнении Шона Эшмора), а его антагониста – Пола Серена, роль которого исполнил Эйдан Гиллен (знакомый всем как Петир Бейлиш из сериала «Игра престолов»).

Для разработки игры Remedy Entertainment даже привлекли специалистов из ЦЕРНа, чтобы избежать ляпов и противоречий при создании сюжета.

Выйти игра должна 5 апреля 2016 года, причем не только на Xbox One, но и на PC под Windows 10.

И хочется верить, что на этом история Remedy Entertainment только начинается. ■

«ДИСКОМАНИЯ» НАВСЕГДА

КАК РАБОТАЕТ ИГРОВОЙ РЕТЕЙЛ

МИХАИЛ ГОЛЬМАН

«Дискомания» – одна из самых старых сетей в Екатеринбурге. Первый магазин этой сети появился в самом центре города, на пересечении улиц Вайнера и Попова, там, где с середины 1990-х стояли товарные ряды киосков, в которых продавали всякое, в том числе видеоигры.

«Дискомания» всегда была про видеоигры, здесь продавались и продаются проекты для самых популярных приставок, сами консоли, большинство аксессуаров к ним и игры для PC. Подход к покупателю здесь не такой, как в большинстве игровых магазинов: никогда не было цели продать максимально много, смысл был в том, чтобы покупателю хотелось к нам вернуться.

ЛЮДИ

Люди, которые покупают игры, не меняются. Это школьники, студенты, взрослые. Мужчины и женщины. Вроде бы, очевидно, но, с другой стороны, нужно понимать привычки аудитории. Работая в сфере продаж, ты знаешь, как, кто и для кого будет приобретать игру. Дошкольники выпрашивают игры у родителей (но самые щедрые обычно бабушки). Школьники приходят гурьбой, тратят карманные деньги на все подряд или делят между собой шкуру неубитого медведя в виде потенциальной покупки. Студенты за играми ходят долго. Читают в интернете, когда что выходит, ждут, спрашивают, когда подвезут, потом приходят смотреть диск, потом приходят как бы купить, но сруливают с дежурным «еще щас вот до того магазина дойду».

Но круче всего, когда за играми ходят девушки. Если глаза посетительницы бегают по витринам и в них читается «что я здесь делаю», она ищет подарок парню. Предложишь вариант – будет звонить и спрашивать: «А есть ли у тебя такая игра, зайка». Если девушка говорит, что это в подарок, при этом четко называет и игру, и для какой платформы, она не просто знает, что ей нужно, – она сама играет, причем для себя лично милые барышни берут далеко не только The Sims. Старшие поколения тоже покупают игры – со взрослыми, состоявшимися людьми довольно круто обсуждать фильмы, игры, секреты и фишки в них, потому что зачастую они видят глубже в силу воспитания, образования и начитанности. К тому же из-за загруженности и «важности» многим людям просто не с кем обсудить увлечение вживую. Играет же много людей, просто большая часть – скрывает.

ТОВАРЫ

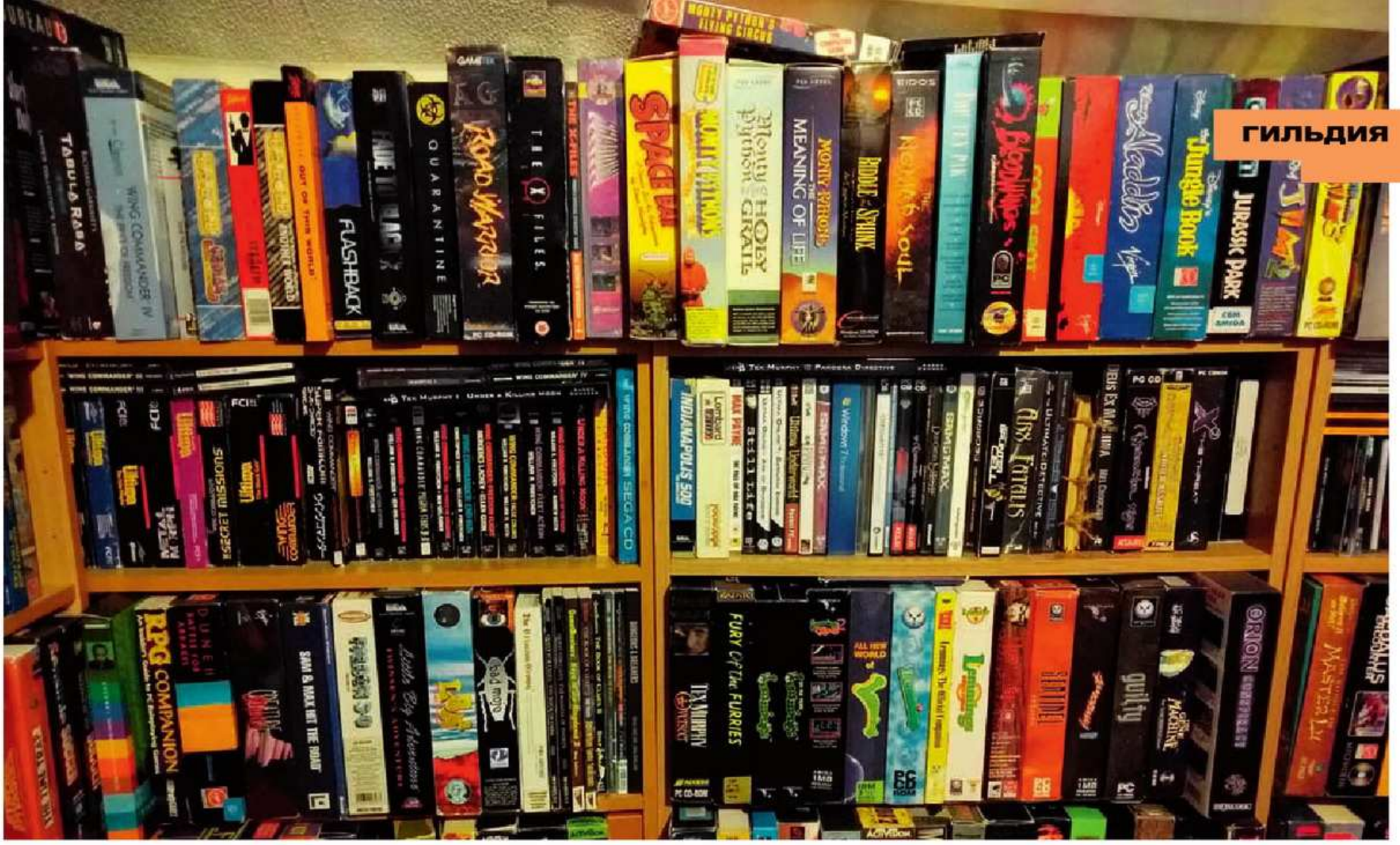
Мы торговали играми для NES и SEGA, для PS (начиная с первой) и Dreamcast. У нас было чуть ли не единственное место в городе, где можно было купить «Гейбой» и игры к нему. Новинки игропрома появлялись и появляются у нас своевременно.

Но даже сегодня, когда мобильники тащат игры с навороченной графикой и разные эмуляторы, древние системы все равно остаются востребованными, потому что ощущения консоли дают совершенно другие.

Например, «Денди» сейчас берут в подарок или для себя – те, кто вырос на танчиках и боевых жабах. Что уж говорить о современных консолях. Некоторые вещи не слишком востребованы сегодня игроками – люди просто не прочувствовали, насколько классными могут быть Nintendo Wii или Wii U. Вместе с тем сильная сторона специализированных игровых магазинов в том, что продавцы здесь зачастую безумные фанаты игр и работают с потребителем в индивидуальном порядке, в том числе помогают раздобыть некоторые редкие товары.

Сейчас, конечно, можно все заказать по интернету самому, а потом влипнуть на услуги некачественных почтовых служб, кидалово продавца или еще какую неприятность.

Альтернатива – как раз маленькие магазины, там есть шанс найти старый хит или что-то необычное. Работает это так: мелкая розница формирует заказ на следующий день по отсутствию товарных позиций на окончание текущего, преимущественно работает с местными складами, что позволяет поддерживать ассортимент на должном уровне и тем самым быть ближе к клиенту.



КОНФЛИКТЫ

Источником конфликта неработающий товар бывает в одном случае из ста. Почему? Да потому, что адекватные люди, во-первых, с пониманием относятся к любым жизненным ситуациям, а во-вторых, у странных посетителей причиной конфликта может стать что угодно. Вот приносят игру – «не работает». Окей, давайте проверим. Вставляем в приставку или устанавливаем на компьютер. Запускается, работает. Советуем обновить драйверы или сдать консоль на чистку лазера.

Все равно просят заменить диск или вернуть деньги, сцену устраивают. Во времена «самопальных локализаций», безусловно, шли навстречу клиенту и меняли диски на идентичные, но с повсеместным приходом лицензии, а тем более сейчас, когда в первую очередь к игре требуется ключ, – о каком обмене может идти речь? Да и Федеральный закон «О защите прав потребителей» здесь строго на стороне продавца: как непериодические издания и книги, цифровые издания не подлежат возврату. Но количество скандалистов не переводится. И все придумывают: «А у меня есть такой диск уже, мне не нужен второй. Почему игра на английском? На девятом уровне зависает, плохой диск, нехороший». Конечно, бывали и иные случаи, когда приходили родители школьников и приносили приставки, купленные детьми на украденные деньги, – писали заявления на возврат. Такие ситуации, естественно, рассматриваются в другом порядке.

НЕБОЛЬШИЕ МАГАЗИНЫ
постепенно уступают цифровой дистрибьюции. Тем не менее, для коллекционеров лучше го места для покупки разного не найти

КОНКУРЕНТЫ

Здравый смысл подсказывает, что конкуренция должна быть здоровой или как минимум разумной. Вот видит человек с деньгами, что есть работающий бизнес, например, магазин видеоигр. И решает сделать «по образу и подобию». Ну ладно. Казалось бы, арендовал торговые площади, затарился дисками по оптовой цене и сиди торгуй. Но вот что-то не идут продажи. Почему? Да потому, что видеоигры – это не продукты и не одежда. Раньше я любил заходить в магазины с играми. И когда продавец спрашивал «что подсказать», притом что скудный ассортимент на витрине составлял откровенный шлак, мне становилось дико смешно. Сейчас таких точек почти нет и настало время другой конкуренции – крупных торговых сетей и цифрового распространения.

■■■

Появляются и уходят консоли. Снимаются с печати издания старых игр. Меняются форматы носителей. Пришла цифровая дистрибьюция. Это одновременно как радостно, так и грустно. Круто, что сейчас можно достать издания тех игр, что ты никогда не имел возможности держать в руках и не играл. Плохо, что цифра стала идти против розницы и продажи в этом сегменте ощутимо упали. Поэтому если в вашем районе есть маленький уютный магазин, похожий на наш, – сходите туда и поддержите друзей. ■

В THE LITTLE ONES ДЕТИ ТОЛЬКО МЕШАЮТ

ДОЛЖНЫ ЛИ ИГРЫ ЗАТРАГИВАТЬ НЕУДОБНЫЕ ТЕМЫ?

АРТЕМИЙ КОЗЛОВ

Редактируя рецензию Святослава Торика на **This War of Mine** чуть больше года назад, я позволил себе возмутиться. This War of Mine ведь уникальная. Она умудряется быть совершенно невеселой игрой (потому что в войне нет ничего веселого), но все равно брать за душу. Она делает из простых геймплейных ситуаций мощнейшие сюжеты. Она показывает войну так, как в играх никто толком ее не показывает. «Да как же так, – подумал я. – Критиковать эту игру за недостаток эмоций?»

Вычитал остаток рецензии, налил чаю, хорошо высморкался. И отправил текст на корректуру.

Святослав просто-напросто обратил внимание на те вещи, на которые я смог закрывать глаза дольше, чем он. В какой-то момент выживание в This War of Mine – сложное, выверенное – действительно начинаешь воспринимать как бухгалтерскую работу. К концу первого дня все завалы в убежище должны быть разобраны. К третьему у меня должен быть улучшенный верстак, чтобы смастерить топор и разобрать на дрова всю мебель в доме. К пятому надо смастерить не меньше двух работающих водяных фильтров. К седьмому необходимо наладить производство алкоголя (на него мы сможем выменять что угодно). Кормить – только когда выживающие будут помечены как «голодные» не меньше двух дней. Новых людей не жалеть, от них проблем больше, чем пользы.

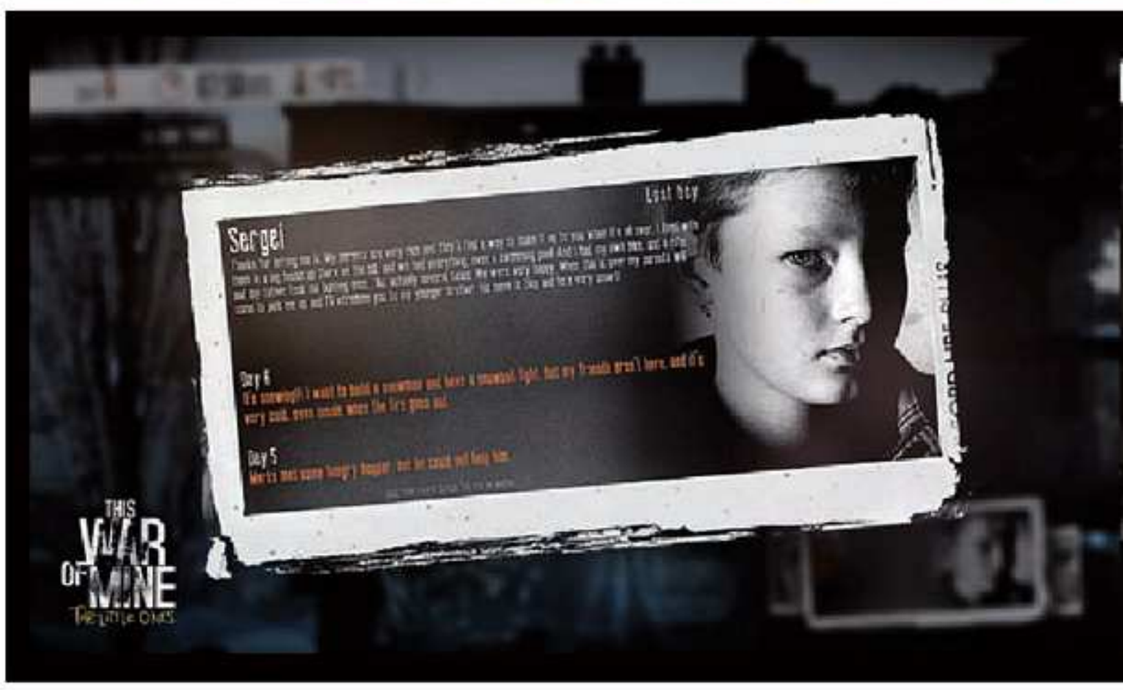
ЛЮБУЮ НЕУДОБНУЮ СИТУАЦИЮ можно обернуть во благо, если понимать, о чем ты хочешь сказать

THE WALKING DEAD ОДНА из немногих осознает, что ребенок в трудной обстановке может быть чем-то большим, чем отягощающее обстоятельство

Это один критический огрех This War of Mine: когда ты раскалываешь устройство системы, эмоций уже не остается. Это не делает ее менее важной или особенной, но, вне всякого сомнения, тяготит. И вместо того, чтобы искать способы решения проблемы, в **This War of Mine: The Little Ones** добавили еще одну механику, которая ничего не меняет, – связанную с детьми.

Настоящие дети балуются, растут и меняются – и гораздо быстрее, чем кажется. Да, они полны фантазий и видят мир иначе, но в то же время многое понимают. Я могу представить, как маленькая хулиганка сбегает ночью из дома, чтобы раздобыть лекарства для плачущего от боли опекуна, или как семилетний мальчик задается каким-то жизненным вопросом и от моего ответа зависит, что он сделает в трудный момент, или

УЯЗВИМЫ ВСЕ. Иногда странно закрывать на это глаза



ЛИЦА ГЕРОЕВ This War of Mine – лица разработчиков и их детей. Понятно, что никому не хочется видеть, как страдает виртуальная проекция его ребенка

В THIS WAR OF MINE дети не понимают, что происходит. «Ну почему мы не можем жить в нормальном доме?» – возмущается девочка. А фиг знает! Может, война за окном?

его похищают во время набега на убежище и вынуждают меня предпринять спасательную вылазку.

Ничего из этого The Little Ones не показывает. Дети просто добавляют еще один ряд переменных сытости, усталости и недовольства. Они почти не помогают (можно научить их пользоваться, допустим, водными фильтрами, но пользы от этого чуть), они – обуза, которая больше мешает, чем трогает. Их нужно кормить, нужно лечить, нужно строить для них игровую площадку. Всё.

При этом дети всегда вне риска. Они бегают по этажам, играют в классики и не погибают, однако убегают прочь, если их не кормить. Они ведут себя не как дети посреди охваченного войной города, а как населяющие заброшенный дом галлюцинации.

Посреди «настоящей» войны появляются почти неприкасаемые, но весьма назойливые «лучики солнца» – и This War of Mine начинает казаться напрочь фальшивой. До сих пор она была непреклонна: если ошибка, то смерть; если смерть, то тщетная и некрасивая. Но теперь This War of Mine вдруг пошла на попятную, будто вспомнив, что она – игра, а в играх есть свои табу. Табу, кои на деле вовсе не табу, а просто темы, которые в играх затрагивать слишком странно и как-то неудобно.

В ПЕРВЫХ ДВУХ Fallout убить можно было кого угодно – только детоубийц там не любили особенно. В Fallout 3 детей просто сделали бессмертными, очевидно, чтобы избежать неудобных вопросов

Это дополнение – не про детей на войне. Его с тем же успехом можно было назвать «This War of Mine: Питомцы» и заменить детей котятами. При таком раскладе я, по крайней мере, могу представить себе один сильный момент – когда ты решаешь, умереть с голоду или съесть своего доброго двортерьера. В таком дополнении было бы ровно на один сильный момент больше, чем в The Little Ones.

Я не уверен, что хочу играть в серьезную драму, где можно есть детей. Но если произведение, прежде стремившееся в полной мере показать ужасы войны, вдруг понимает, что все ужасы показать не получается, и с видимой робостью обходит неудобные моменты, хотя раньше не боялось ничего, – стоило ли тогда вообще соваться на эту территорию? ■

СИНИЙ И БЕЛЫЙ – БЫСТРЫЙ И МЕРТВЫЙ

КАК РАЗРАБАТЫВАЛАСЬ 12 IS BETTER THAN 6

КОМАНДА INK STAINS GAMES

«Дьявольское отродье! – мексиканец сплюнул в песок и вставил последний патрон в револьвер. – Как же, черт побери, я докатился до такой жизни?!»

А как докатились до такого мы? Как мы взяли и решили делать свою игру? Началось все с того, что наш программист начал серьезно вникать в код, а потом позвал еще двух товарищей. В составе трех человек – программиста, художника и сценариста – мы начали работу.

МЫ – ПИТЕРСКАЯ ИНДИ-СТУДИЯ INK STAINS GAMES

Концепция игры **12 is Better Than 6** появилась не сразу, но как только мы ее создали – поняли, что все остальные идеи отметаются. Идея простая – экшен с видом сверху, как в **Hotline Miami**, выглядит, будто его нарисовали шариковой ручкой на бумаге.

В игре необычная механика стрельбы со взводом курка перед каждым выстрелом. Сюжет и сеттинг – вестерн, с главным героем мексиканцем, который постоянно попадает в передряги и очень много ругается – ну, вы знаете, «пендехо», «гринго», «буррито». Самую первую демоверсию наши друзья восприняли на ура. Оставалось самое сложное – разработать игру, найти финансирование и выпустить проект в релиз.

Начали мы с простого – создали группу в социальной сети «ВКонтакте», стали общаться с другими разработчиками и рекламировать игру на сайтах и форумах, посвященных инди-играм.

Игру мы делали, но звукового оформления у 12 is Better Than 6 не было. Копить собственные средства на музыку мы не хотели, поэтому решили обратиться к отечественной краудфандинг-платформе Boomstarter. И почти одновременно с этим вышли с проектом на Greenlight в Steam. Идея была проста: больше инфоповодов для игры и повышение узнаваемости.

Получилось не так, как мы ожидали. Greenlight прошли за четыре дня, и это было здорово, но вот средства на Boomstarter собираться сами по себе не хотели. Это было важным уроком для нас. Любой краудфандинг – это много работы с рекламой, журналистами и обзорщиками. Сами по себе люди не спешат на сайт, им надо рассказать об игре. Только тогда они могут захотеть ее поддержать.

…Наскоро перевязанные раны все еще болели, но мексиканец понимал – впереди будет больше проклятых гринго. Он только в начале своего пути…

КАК МЫ ПРОДВИГАЛИ ИГРУ ЗДЕСЬ

Как и главный герой нашей игры, мы проходили одно испытание за другим. С успешным Greenlight мы обеспечили себе выход в Steam, а собрав средства на Boomstarter, получили возможность заказать отличную музыку. В боевиках это очень важная составляющая, без правильной музыки может испортиться все впечатление от проекта.

В то время игра оставалась для нас хобби по вечерам, вне основной работы. Такими темпами разработка могла непозволительно затянуться. Мы приняли решение – найти себе издателя и заняться разработкой в режиме полного дня.

КАК ЭТО СДЕЛАТЬ?

Мы участвовали в выставках, конкурсах и собирали как можно больше фанатов. Количество подписчиков в социальных сетях росло, мы занимали призовые места на разных мероприятиях и даже выиграли звание лучшей инди-игры на фестивале NextCasle Party в родном Санкт-Петербурге. Но ключевым событием стало наше участие в Games Jam Kanobu, где мы выиграли финансирование и издательство от Pinkapp.

Удача или результат нашей работы и качества игры? Скорее всего, понемногу, но основной урок из этой истории мы вынесли такой: качество проекта плюс активная работа по его продвижению, а также участие в выставках и конкурсах. Рано или поздно вы найдете для вашей игры правильного издателя.

…Обретя крепкое плечо союзника, мексиканец криво ухмыльнулся: «Я не один, а значит, у вас будет вдвое

больше проблем». Как водится, лучшим союзником мексиканца был винчестер и дюжина патронов...

КАК МЫ ПРОДВИГАЛИ ИГРУ ЗА РУБЕЖОМ

Так получилось, что основные занятия пришлось оставить позади. Мы начали работу в режиме полного дня в мае 2015-го. Впереди было много дел – игра далека от завершения, но теперь у команды появились четкие цели и условия. Договор, как-никак.

Работа по продвижению никуда не делась, наоборот – ее стало больше, и заниматься этим оказалось немного сложнее, чем мы думали. Ни для кого не секрет, что англоязычный рынок куда крупнее отечественного, а значит, нужно иметь популярность и за границей. Мы начали обустраиваться на англоязычных форумах и общаться с западными разработчиками и обзорщиками. Вместе с издателем обозначили и другую амбициозную идею – пройти Kickstarter. Почему опять краудфандинг?

Это отличный способ выхода на аудиторию и возможность для игроков сделать предзаказ игры по очень выгодным ценам.

Вооружившись всем, что стреляет, говорит по-английски и умеет общаться с прессой, мы рванулись в бой. Kickstarter подтвердил все то, что мы усвоили в свое время, когда собирали деньги на музыку: краудфандинг завязан на постоянную работу с прессой.

12 IS BETTER THAN 6 – злой и энергичный шутер про разъяренного мексиканского мужчину

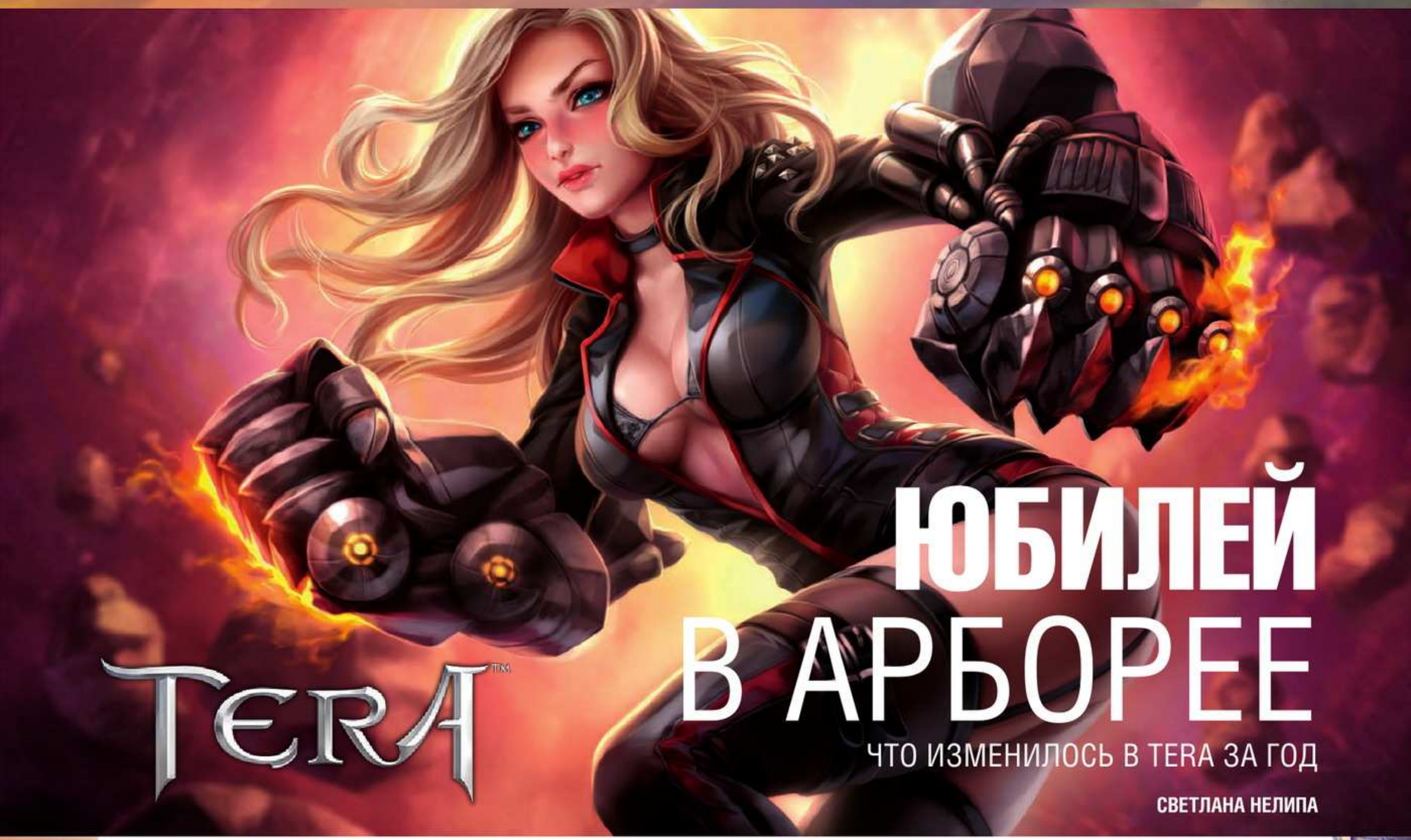
Это статьи, интервью, постоянные обновления новости на сайте и поиск все новых и новых способов рассказать о себе людям. Как же здорово, что мы были не одни.

Очень хорошо проявили себя иностранные сайты. Там много позитивно настроенных игроков. Мы получали большую поддержку и вдохновение, когда общались с аудиторией. И не менее важное – мы получали отзывы об игре и том, как сделать ее лучше. Особенно полезными для нас оказались Reddit, где мы рассказывали об игре, tigsource.com, где вели тему о разработке игры, и imgur – там мы выкладывали изображения игры и арты, чтобы привлечь внимание пользователей. На заметку: отечественный «Пикабу» был тоже полезен. Прошли ли мы Kickstarter? О да! Было ли это просто? О нет! Советуем ли мы это другим разработчикам? Только если они уверены в своих силах.

...Мексиканец оглядел разрушенный город. Поверженные враги, следы взрывов и развалины окружали его. «И что же?» – задал он вопрос самому себе...

■■■

Игра вышла 20 ноября 2015 года. Успешные продажи, 10 000 проданных копий к концу года и уверенность в том, что у нас получился неплохой старт в игровой индустрии. Дальше проект ждут новые режимы, выход на консоли и мобильный рынок, сюжетное дополнение о непростой судьбе мексиканца и, конечно же, новые игры. ■



ЮБИЛЕЙ В АРБОРЕЕ

ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ В TERA ЗА ГОД

СВЕТЛАНА НЕЛИПА

До наших краев TERA добралась со значительной задержкой: четыре года разделяло корейский релиз и старт русскоязычной версии, причем далеко не все, что успели добавить с дополнениями, было доступно на старте. Немудрено, что первый год локализации ушел на спринтерский пробег по всей истории развития игры. Русскоязычная TERA фактически за десять месяцев повторила путь, на который у игры ушли годы. Где-то набила шишки, где-то вышла из сложной ситуации победителем – в истории русской TERA было все.

Мы вспоминаем самые значимые события и явления в русскоязычной Арборее.

ЗБТ: КТО ПОСЛЕДНИЙ НА ТИБЕНИУСА?

Онлайновые игры не рождаются внезапно и ниоткуда. Запуску официальных российских серверов предшествовала долгая и кропотливая работа, включающая несколько этапов закрытого бета-тестирования.

Что сильнее всего запомнилось участникам первых дней тестирования? Огромное количество игроков. Единственный открытый сервер трещал по всем швам, но держался стойко. А вот монстры не выдерживали сумасшедшего напора – просто не успевали появляться. Особенно неуютно пришлось тем, кого по сюжету отправляли убивать одинокого босса (а уж ему насколько больно было умирать раз за разом – не передать!). На таких одиночек выстраивались длинные очереди: во всех локациях, на всех каналах игроки организованно становились цепочкой и терпеливо ждали своего шанса надавать оплеух квестовым монстрам.

За четыре дня тестирования на серверах русского ЗБТ побывало более пятидесяти тысяч человек. Максимальный пик количества пользователей – 8846 персонажей одновременно. Во время тестирования и после него игроки отправили более тысячи запросов в службу поддержки. Для тестирования в режиме «только по приглашениям» – внушительные цифры.

После старта открытого тестирования серверы все так же были полны под завязку, на некоторых даже запретили создавать персонажей. Но постепенно все успокоилось: ушли наигравшиеся, их место заняли новички, как это обычно и бывает. Год спустя серверы не пустуют, да и играть наконец-то стало удобно.

НЕКСУС: ЗДЕСЬ БЫЛА ВОЙНА

Некоторое время игроки жили по четкому расписанию. Три раза в день в небе над Арбореей открывалась дыра-нексус и из нее сыпались зловредные монстры. Герои собирались в рейды, чтобы отразить нашествие, а справившиеся с задачей получали в награду жетоны. Добычу потом обменивали на пояса, броши и ресурсы для ремесел – все то, что другим путем добывалось сложно и дорого.

Со временем Нексусы пропали из игры, их унесло очередным обновлением. И пока что безвозвратно: обновленная версия Нексуса еще не добралась ни до русских серверов, ни до Европы с Америкой. Даже те, кому до смерти надоедали четко распланированные походы на север к монстрам, сейчас порой скучают по этим массовым битвам. И не только из-за трофеев, которые теперь уже никак не получить.

Многое появилось в игре, чтобы затем пропасть. Ушел в небытие Замок чудес, рейдовый инстанс с необычными сказочными врагами. Многие так и не побывали в нем ни разу. Вслед за ним ушли Край разлома, Тюрьма Лакана, Алчное ущелье, Шпиль страха и целый ряд других групповых и рейдовых подземелий. Впрочем, Шпиль страха вскоре должен вернуться в игру, обновленный и выросший, с еще большим количеством этажей. Но увидим ли мы еще, например, Акероново пекло?

КЛАССЫ: В ГРУППЕ ТОЛЬКО ДЕВУШКИ

За минувший год к немаленькому списку геройских классов добавились еще два – инженер и крушитель.

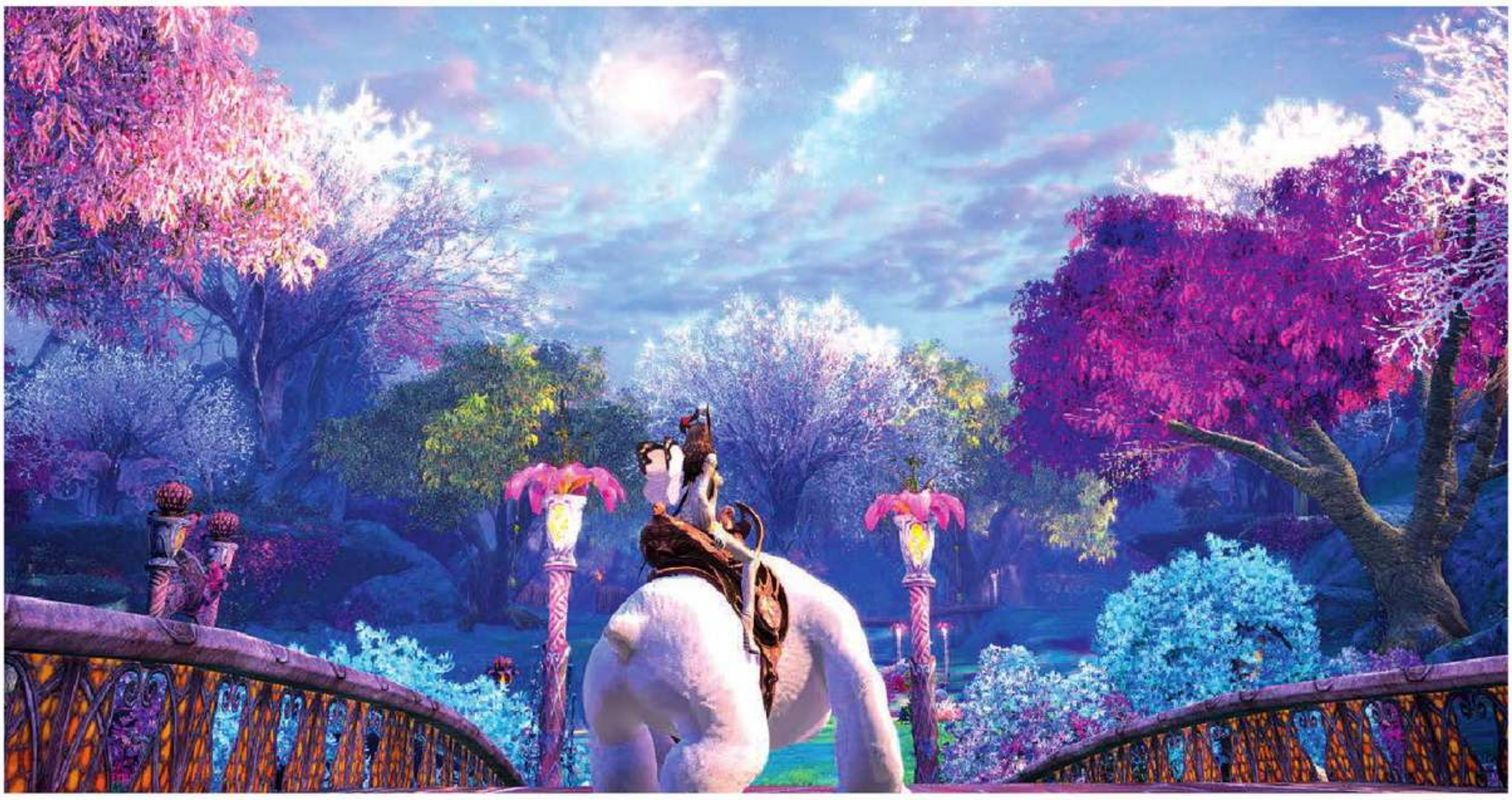
Инженер стал настоящим испытанием для обладателей слабых компьютеров. Специально к его выходу даже приурочили специальный пакет модификаций, убирающих и смягчающих спецэффекты от его выстрелов и атак. Огромное ружье, практически в рост самого инженера, выпу-

ПОРОЙ СТОИТ ОТОРВАТЬСЯ
от бесконечных битв и посмотреть по сторонам. Ведь мир Арбореи просто прекрасен

скает гирлянды, огненные шары, вереницы самых разных молний и бомб. Все это громыхает, сияет, переливается и посвистывает. А уж если инженеры собираются вдвоем или втроем, их световое шоу скроет не самого крупного босса.

Но боевые качества инженера компенсируют любое неудобства, истинные или мнимые. По наносимому урону этот класс уверенно и устойчиво занимает первое место, и тягаться с инженерами могут лишь очень хорошо владеющие своими классами игроки. Вдобавок инженер одевается в тяжелую броню и водит за собой робота-дрона, умеющего подлечивать хозяина.

Появление крушителя компенсировало традиционную нехватку игроков, исполняющих роли танков. Все же рыцарь, профильный специалист по удержанию агрессии, – класс медлительный, громоздкий и довольно скучный, особенно в одиночку. Совсем другое дело крушитель, не только защищенный, но и быстрый и мощный. Практически как инженер.



ИСТОРИЯ ЗОЛИН И ПЕЙСЕНА – одна из самых трогательных и трагичных в онлайновых играх

ЛЕТАЮЩАЯ НАД ПУСТЫНЕЙ огромная рыба – одна из загадок, так и оставшихся неразгаданными

Да и с танкованием крушитель справляется успешно. Умелые игроки быстренько собирают целую толпу монстров в аккуратную кучку, чтобы их легко было выкосить атаками по площади. Не очень умелые зачастую сгребают в эту кучку и пару членов группы.

И еще одна общая черта есть у инженера и крушителя: оба класса доступны только персонажам женского пола. В результате в подземелья идут практически сплошные женские батальоны. Крушитель, три инженера и жрец легко справляются с любыми боссами, и только жрец в этой команде порой бывает мужчиной. А на подходе еще один класс – и снова исключительно дамский.

РЕАЛИЗМ: ЕЗДОВЫЕ КОТИКИ И БЕГОВЫЕ ЕНОТЫ

Дизайнеры товаров для игрового магазина порой бывают беспощадными к здравому смыслу. Ревнители эпического реализма еще до выхода игры переживали насчет костюмчиков и маунтов, разрушающих суровую фэнтезийную атмосферу мира, находящегося в состоянии перманентной войны. Тогда представители Destiny Development пообещали, что товары наподобие страуса в кедах вводить не будут.

Прошел год, страус в кедах в русской локализации так и не появился. Зато в достатке ездовых котят и поросят, горохострелов и костюмчиков бешеного енота, медсестер и полицейских, ангельских крылышек и наборов эротического белья. Хватает и страусов, в том числе розовых. Но все честно: они босые.

И кто-то восторгается тем, что в магазин вводят очередные кошачьи лапки, а кто-то негодует, что там до сих пор не появились полицейские автомобильчики. Но большинство просто принимает все как есть. В конце концов, что весь этот мир, как не сон двух богов? А во сне чего только не увидишь. Все, кроме страусов в кроксах, не иначе.

Да и деньги намного полезнее тратить не на костюмы, а на расходники для улучшения и зачарования экипировки.

РОСТ: ПЛЮС ПЯТЬ

Открытый бета-тест стартовал с максимальным уровнем героев 60, и повышения этой отметки пришлось ждать несколько месяцев. В конце мая на карте Арбореи появился новый континент, Северный Арун. И тысячи игроков бросились туда – к новым землям, к новым трофеям, к новым подземельям.

Сюжетная линия дополнения принесла некоторым игрокам сюрпризы. Выяснилось, что финальные сольные подземелья просто непреодолимы с наскоку и без должного владения классом. Немало народу полегло в попытках добраться до конца сюжетной линейки. Но зато те, кто сумел справиться с нелегким испытанием, были вознаграждены: они узнали, пожалуй, лучшую историю из мира TERA. Восторженный и неуклюжий попори Пейсен и суровая воительница Золин до сих пор остаются самыми узнаваемыми и любимыми персонажами эпоса.

Именно тогда открылось подземелье Глубинный храм. С тех пор оно претерпело много изменений: в него пускали то пять игроков, то семь, то снова пять. В нем проводились масштабные конкурсы и не менее масштабные игровые мероприятия. В нем собирались и проверялись конст-пати – группы с постоянным составом участников. И разбивались гильдии – по тем временам и в той экипировке сложный режим Храма был действительно сложным.

Сейчас Глубинный храм не представляет никакой сложности в любом режиме. И бегают в него практически только ради взноса в соревнование гильдий за гильдейский замок.

ИГРОКИ: ТЫСЯЧИ И МИЛЛИОНЫ

Путь российской версии игры отмечен как победами, так и событиями, доказывающими некоторое несовершенство вселенной.

Вскоре после запуска открытого тестирования по игре прокатилась волна самых неприятных из возможных событий – кражи аккаунтов. Пострадавшие от собственной непредусмотрительности исчислялись десятками – суть в том, что у людей были очень легкие пароли к аккаунтам, которые взломать можно даже не будучи хакером. Но, пусть не сразу, но все получили свои законные аккаунты обратно. После этого Destiny Development усилили защиту и добавили привязку аккаунта к телефонному номеру.

Боты и продавцы золота – бич всех до единого проектов с бесплатным стартом,

НОВАЯ СТАРТОВАЯ ЗОНА для начинающих называется Тиарания и располагается на соседнем с Островом Зари островке

ГЛАВНОЕ – выбрать класс по вкусу. Мы, если что, за такое яркое разнообразие

ВИЗИТ К БОГИНЕ Велике был настоящим событием. Теперь же в ее святилище – проходной двор со входом в сольный инстанс для VIP-игроков

и было бы странным утверждать, что именно русскую TERA это нашествие миновало. Борьба с нечестными игроками подобна вычерпыванию воды из реки: одного забанили, трое придут. Поэтому администрация строила дамбы. Сейчас доступ к мировому чату закрыт для низкоуровневых героев, возможность сбора ресурсов привязана к уровню, а для создания действительно сильной экипировки нужны ресурсы, добывающиеся в подземельях. В результате увидеть настоящего бота крайне сложно. А «крикуны» остались в низкоуровневых локациях, которые пролетаются очень быстро.

Сейчас мероприятия по скоростному прохождению подземелий стали привычными, а недавно прошел первый межсерверный PvP-турнир. «Игромания» транслировала финальные матчи на своем Twitch-канале. Запустили общий рейтинг игроков, который, конечно, пока не идеален. Но создан он и доводится до ума именно российским издателем.

Но самое главное, что у игры уже давно появились свои герои и злодеи. Гильдии вступают в союзы друг с другом – или против кого-то. Постоянные сложившиеся группы соревнуются между собой, кто быстрее пролетит сложнейшее подземелье. В мировом чате хватает как яростных споров, так и вдохновенных бесед обо всем на свете. А на площади Велики собираются десятки игроков, чтобы поиграть в паровозик или посмотреть на групповые танцы крошек элин. Множество людей выбрало своим домом русскую TERA. И любой новичок не окажется здесь одинок.

■■■

Уже через три месяца после запуска TERA число игроков превысило миллионную отметку. Да, некоторые уходят, не найдя себе места в игре или просто разочаровавшись. Но им на смену приходят другие – да и ушедшие наверняка еще не раз вернутся, чтобы посмотреть, что нового появилось в игре. И совершенно точно можно сказать: те, кто прожил вместе с TERA этот чрезвычайно сложный и насыщенный событиями первый год, никогда его не забудут.

В настоящее время русская TERA догнала зарубежные версии. Бешеная гонка с калейдоскопом крупных обновлений окончена, в Арборее наступили спокойные времена. Ненадолго – очередное глобальное обновление ожидается к лету. А с ним придет новый интересный класс, под который многие уже готовят местечко в своем реестре героев. В небе Арбореи появятся летающие пегасы, и игроки наконец смогут взглянуть на знакомые земли с высоты. Впереди еще так много нового, что стоит наслаждаться возможностью играть, никуда не спеша. ■

ЖАНР Тактическая стратегия
ИЗДАТЕЛЬ 2K
РАЗРАБОТЧИК Firaxis
МУЛЬТИПЛЕЕР Интернет
ПЛАТФОРМА PC
САЙТ ИГРЫ xcom.com

XCOM 2

ЗДОРОВО, ЧТО ВЫ СНОВА С НАМИ

СТАНИСЛАВ СТЕПАНЧЕНКО

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Intel Core 2 Duo, 4 ГБ, 1 ГБ видео **ЖЕЛАТЕЛЬНО:** Quad Core, 8 ГБ, 2 ГБ видео

На дворе 2035 год. Двадцать лет назад Земля потерпела поражение в войне с пришельцами, и теперь вся планета находится под властью инопланетной колониальной администрации – коалиции «Адвент».

Проект XCOM не продержался и месяца, а выжившие участники рассеялись по планете и ушли в подполье. Мы все еще живы, просто превратились из последней надежды человечества в диссидентов и террористов, безуспешно пытающихся разрушить атмосферу доверия и сотрудничества между людьми и их инопланетными друзьями.

Но цель осталась прежней – выяснить, что инопланетяне забыли на Земле, и заставить их навсегда забыть сюда дорогу.

БАЗОВОЕ ВООРУЖЕНИЕ И БРОНЯ теперь переводятся на новый технологический уровень одним махом: собрали плазменную винтовку – у всех солдат винтовки заменились на плазменные. А вот модифицированные версии, вроде тяжелых или, наоборот, легких бронекостюмов, все еще нужно собирать поштучно

ПРИСТЕГНИТЕ РЕМНИ, МЫ ВЗЛЕТАЕМ

В XCOM 2 мы больше не пытаемся отбиваться от врага. Мы нападаем. Совершаем теракты, устраиваем партизанские вылазки, чтобы саботировать деятельность пришельцев, и консолидируем вокруг себя сочувствующих по всей планете – ведь если раньше вся деятельность финансировалась Советом Наций, то теперь можно рассчитывать только на помощь разрозненных и неорганизованных ячеек Сопротивления. Мы больше не сидим на месте, дожидаясь, пока что-то произойдет, – мы носимся по карте, исследуя разные донесения, пока какая-нибудь из наших партизанских ячеек не сообщит, что появилась возможность нанести «Адвенту» удар.

Вместо подземной базы – база летающая, старый инопланетный транспорт «Мститель», который XCOM угнал невесть где и умудрился привести в рабочее состояние. Развивается эта база точно так же: сперва расчищается место под стройку (из трюмов «Мстителя» выкидывается металлолом), потом оборудуются новые отсеки, в лаборатории и мастерской изобретают и реализуют новые методы борьбы с оккупантами.

Изменился только принцип комплектации экипажа: если раньше Совет Наций радостно поставлял в XCOM инженеров и ученых целыми десятками, то сейчас и одного достать весьма проблематич-

СПИСОК ПЛАНОВ «АДВЕНТА» на ближайшее время. Когда это «ближайшее время» наступит и что нужно саботировать в первую очередь – неизвестно

ДАЖЕ ПОСТАВКИ РЕСУРСОВ ОТ СОПРОТИВЛЕНИЯ теперь не поступают сразу на корабль, а прячутся в тайниках – нужно лететь и забирать

В ПЕРВОМ ХСОМ оборудование, позволяющее увидеть приблизительные силы врага в регионе, появлялось так поздно, что уже было и не нужно. Здесь соответствующая установка строится намного быстрее

но. И теперь то, что раньше делалось само собой (например, раскопки и строительство), требует внимания: если нет инженера, который выкинет из отсека хлам, никто его выкидывать не будет, и раскопки заглохнут.

ВЫБОР ИМЕЕТ ЗНАЧЕНИЕ

XCOM 2 избавилась от главного бича первой части – ощущения линейности, которое только усиливалось со временем. Чем ближе к финалу, тем меньше в XCOM оставалось стратегических решений, а уж после того, как заканчивались все доступные технологии и проекты, до концовки и вовсе оставалось только катиться накатом по линейной цепочке миссий. Здесь технологии и инженерные проекты тоже заканчиваются до того, как заканчивается сама игра, но на глобальной карте есть чем заняться и кроме этого, потому что на ход партии теперь влияют не только ваши действия.

«Адвент» постоянно ведет собственные исследования. Их можно и нужно саботировать партизанскими операциями, но здесь вступает в дело отработанный трюк – с каждым вылетом мы можем сорвать только одну разработку пришельцев из трех. Причем остальные не завершатся, они просто продолжатся. Может быть, с ними еще получится разобраться, но если нет…

…то правила игры изменятся, причем непременно в худшую для Сопротивления сторону. Скажем, «Адвент» изобретет новые бронежилеты. Или снарядит сво-

ПРИ ПЕРВОЙ ЖЕ ВЕРОЯТНОСТИ
игра берет какой-нибудь красивый ракурс – обычно крупный план

БОЛЬШИНСТВО МИССИЙ НАЧИНАЕТСЯ СКРЫТНО: пришельцы не знают о существовании отряда, пока он не засветится. Но, положим, в городах обычно полно гражданских, которые так и норовят накрыть всю конспирацию

КАК МЫ ИГРАЛИ

ВО ЧТО: копия игры предоставлена издателем.
НА ЧЕМ: PC.
СКОЛЬКО: 15 часов в предрелизной версии, еще около тридцати на стремительное прохождение финальной.

их солдат отравленными патронами. Или выведет в небо НЛО, которые начнут охотиться за «Мстителем». Или начнет подбрасывать отряды быстрого реагирования в середину каждого боя. Или еще что-нибудь… важно лишь, что это будет реальное изменение. Со временем такие изменения накапливаются – и ты начинаешь задумываться, что если бы вот тогда, еще давным-давно, ты бы принял другое решение, то сейчас карта мира выглядела бы совсем по-другому.

Самая масштабная разработка пришельцев и самая же вероятная из причин нашего поражения – таинственный проект «Аватар». Индикатор его прогресса постоянно красуется над картой, и когда он заполнится – Сопротивлению крышка. Проект можно замедлить, можно отбросить назад, но остановить нельзя. Зато вот ускорить – запросто, для чего «Адвент» постоянно открывает заводы и фабрики по всей Земле.

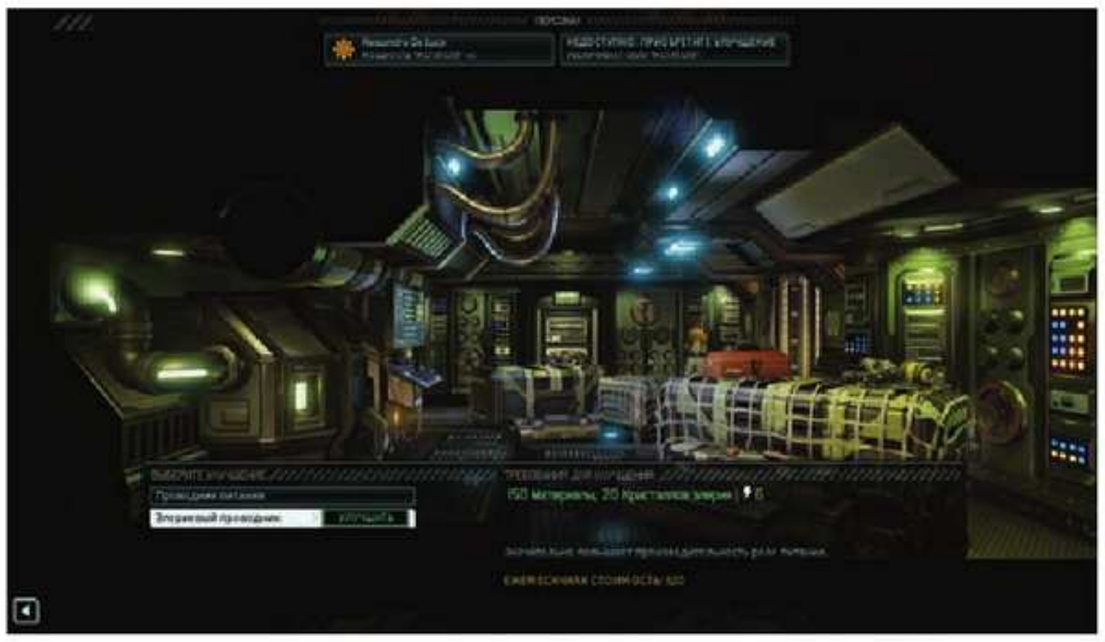
Сам по себе «Аватар» продвигается достаточно медленно и требует не большего внимания, чем раньше требовала растущая паника в странах. Но вот фабрики нужно пропалывать регулярно и оперативно – если позволять им накопиться, они доведут проект до конца за пару месяцев, и тогда начинай партию заново.

Это никогда не дает отряду почивать на лаврах, а «Мстителю» простаивать без дела: чтобы находить и разрушать новые объекты пришельцев, нужно постоянно устанавливать связи с Сопротивлением в новых регионах. А для этого, в свою очередь, нужно улучшать модули корабля, чтобы хватало мощностей радиостанции, добывать разведданные, чтобы находить партизанские ячейки, доставать ресурсы, чтобы все это обеспечить. На фоне оригинального XCOM (и даже совсем оригинального **XCOM: Enemy Unknown**), который можно было пройти, сидя под единственным спутником и сбивая НЛО, пролетающие в пределах досягаемости, – бодрит будь здоров.

ВОЙНА – ЭТО ХАОС

В XCOM 2 даже типовые ситуации каждый раз разыгрываются хоть чуть-чуть, но по-разному. В первую очередь это заслуга генератора карт. Он берет готовый шаблон, заполняет пробелы случайно выбранными из базы объектами, в случайных местах расставляет цели задания. Эффект получается забавный: вместо знакомых карт со временем начинаешь узнавать знакомые места. Вот это вот сторожка лесника, точь-в-точь как была на позапрошлой миссии, а вот это вот точно такой же овраг, как тот, что неделю назад зачищали. Но главное, что старого ощущения «я здесь уже был» (к которому мод **Long War** добавил «...миллион раз») за игру не возникло ни разу.

Разнообразнее стали и сами уровни. Теперь жизнь на них не заканчивается выше второго этажа, а разрушаемость не ограничивается дырками в стенах и взрывами бензоколонок. Реалистичной здешнюю физи-



ЧТОБЫ НЕ ПРИХОДИЛОСЬ ПЛОДИТЬ ОДНОТИПНЫЕ ОТДЕЛЕНИЯ, многие постройки можно улучшать, а в некоторые – посылать на работу инженеров, чтобы поднять производительность

ЕСЛИ БЫ Я ЗАХВАТИЛ ЭТУ ТАРЕЛКУ АККУРАТНЕЕ, не превращая оборудование в металлический фарш, толку от вылета было бы гораздо больше. Но зато все живы остались

ку, конечно, не назовешь, но до чего же с ней стало интереснее играть! Когда снайпер, забравшись на доминирующую высоту, хлопается с нее, разбившись до полусмерти, когда пулеметчик, давая длинную очередь по врагу, заодно делает дырку в заборе, за которым прячется сам, когда пролетевший мимо одного солдата плазменный заряд оставляет без укрытия другого – это полнейшее «оп-паньки» в самом что ни есть хорошем смысле.

Прямо по ходу боя глухие стены обрастают бойницами, надежные укрытия сгорают в огне, брустверы валятся на голову тем, кто за ними прячется. На одном из вылетов, где я должен был уничтожить инопланетный передатчик, случайный выстрел (не помню даже, мой или вражеский) поджег груду ящиков в дальнем углу карты. На следующий ход пожар добрался до вражеского устройства, а еще ходом позже мне сообщили, что я молодец и задание выполнено.

ЗНАЙ СВОЕГО ВРАГА

Противники научились по-настоящему удивлять. Даже старые знакомые (особенно старые знакомые, от которых как раз подвохов уже не ждешь) обучились новым трюкам и всегда вытаскивают их из рукава в самый неожиданный и неподходящий момент. Каждый раз, узнав, на что еще способны пришельцы, орешь: «Да ладно?!» – каждый раз клянешься, что уж после этого-то тебя точно ничем не удивить, и каждый следующий раз все равно удивляешься еще сильнее. Поэтому примеров здесь не будет – они здесь сродни спойлерам, а вся соль именно в том, чтобы прочувствовать все на собственной шкуре.

Правда, эффект действует только при первом прохождении. При втором начинаешь замечать кое-что другое – определенные шаблоны в поведении противника. Замечаешь, что враги отличаются друг от друга не только возможностями, но и тактикой боя. «Адвентовский» аналог ОМОНа, вооруженный электрическими клинками, не бережет себя от слова «совсем»: при первой же возможности сломя голову врывается в тыл, а там уже будь что будет.

Мутоны ведут себя как и подобает профессиональным солдатам – перебегают от укрытия к укрытию, закидывают врагов гранатами и стреляют наверняка. Сектоиды, даром что за двадцать лет вымахали практически до двух метров, все еще стрелять не умеют, да и не любят: даже когда перевес явно на их стороне, они до последнего избегают пальбы, предпочитая отбиваться пси-атаками. И это реально можно и нужно использовать при планировании своих действий – угадать действия врага и спрогнозировать исход стычки.

ОБЫКНОВЕННАЯ МАГИЯ

Психоника вообще заслуживает отдельного разговора. Если раньше, несмотря на все

У ПСИ-АГЕНТОВ четырнадцать разных навыков, и при определенной усидчивости можно выучить хоть все

XCOM 2 СТАРАЕТСЯ ПОДБИРАТЬ ДЕКОРАЦИИ в соответствии с климатическими зонами. В средней полосе вы увидите лес, а где-нибудь в Австралии больше шансов наткнуться на пустошь

старания Firaxis доказать обратное, проще и надежнее было засандалить врагу в голову из плазменной снайперки, чем рисоваться с пси-атаками, то в XCOM 2 из псионики сделали ровно то, чем она всегда должна была быть по логике сюжета, – мощнейшее оружие. Пси-агентов выделили в отдельный класс, который требует особой заботы: они тренируются только в специальной лаборатории, а в боях опыт не зарабатывают вообще.

Любая из их способностей может решить исход боя. Даже неопытный пси-агент, у которого из боевых умений лишь слабенький (зато гарантированный!) урон по органической цели, может, к примеру, на ход «выключить» врага из боя или передать свой ход союзнику. Псионики поопытнее уже более-менее уверенно берут пришельцев под контроль или хотя бы дезориентируют, а бывалые пси-агенты одним ударом очищают от врагов целые участки карты. Имея в отряде одного-двух псиоников такого уровня, начинаешь посматривать на сектоподов как на мелкую бытовую неурядицу – правда, к тому моменту уже и игра начинает подходить к концу.

ДЕЙСТВИЕ И ПРОТИВОДЕЙСТВИЕ

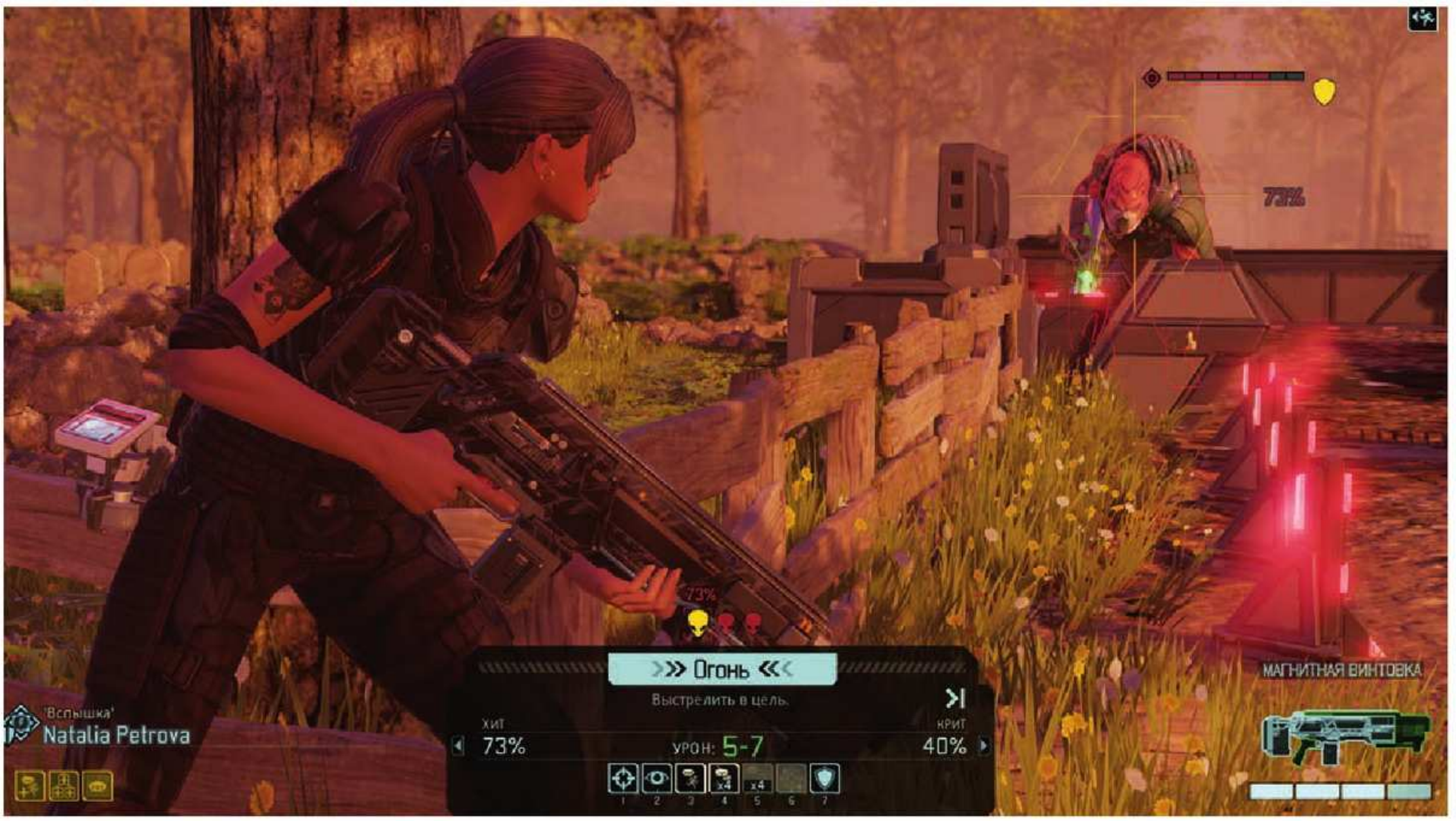
Впрочем, пример с сектоподом вышел не самый удачный – свои способы разобраться с гигантской боевой машиной найдутся много у кого. Скажем, ее можно взломать и отключить, или сточить всю броню пулеметными очередями, или закидать химическими гранатами. Все зависит от комплектации отряда.

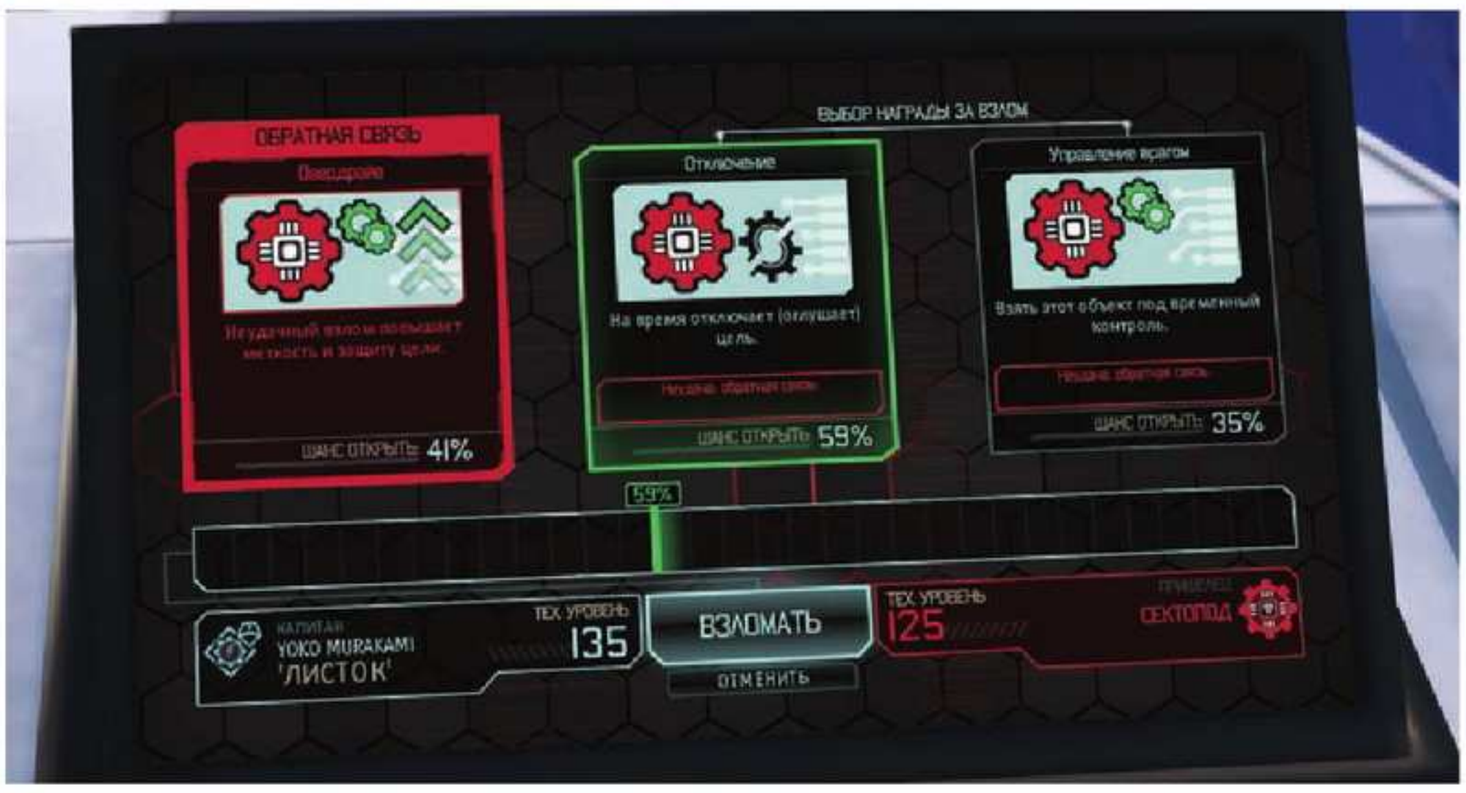
Осталась и система классов из первой части, и выбор между двумя навыками по достижении очередного уровня. Только раньше это был выбор между полезным и бесполезным навыком, а в XCOM 2 – между принципиально разными направлениями развития. Скажем, специалист – обладатель небольшого беспилотника марки «Гремлин» – мечется между веткой медика и хакера. Снайпер может вообще забыть о своей винтовке и сосредоточиться на пистолетах – и это не просто жизнеспособный, но еще и чертовски смертоносный вариант.

Поначалу некоторые ветки выглядят явно слабее конкурентов, но потом вдруг встречаешь очередного нового противника – и внезапно понимаешь, зачем нужен был тот глупый, бесполезный навык, который пару недель назад ты не взял ни одному из своих солдат. В XCOM 2 нельзя затачивать всех солдат под что-то одно – на «Мстителе» всегда должны быть специалисты разных профилей, чтобы находить контрмеры на все.

Увы, с углублением специализации окончательно исчезла вариативность в снаряжении. Даже запасное оружие теперь четко закреплено за классом, и иногда это приводит к неприятным эффектам: раньше было можно, расстреляв весь боекомплект, схватиться за пистолет, а теперь пистолеты носят только снайперы. И если у рейнджера всегда есть меч, то пулеметчикам и специалистам приходится совсем туго.

Да и самого снаряжения могло бы быть побольше. После **Enemy Within** и особенно после мода Long War видеть старые три вида оружия (место лазеров заняли гауссовки, вот и весь сказ) и никаких экзоскелетов или оружейных платформ, мягко говоря, непривычно. Впрочем, тут-то как раз все ясно – задел на дополнения, как всегда у Firaxis.





НЕОПРАВДАННЫЕ НАДЕЖДЫ

А вот с чем у XCOM 2 все плохо по-настоящему, так это со сценарием. Игра берет совершенно шикарный старт и выдает потрясающую завязку… чтобы тут же задвинуть ее на второй план и забыть о ней. Взамен она зачем-то накручивает атмосферу таинственности вокруг вещей, прекрасно известных всем ветеранам серии, и пытается удержать на этих «страшных тайнах» сюжетную интригу – как будто бы первой части действительно никогда не существовало и мы и правда не знаем всех ответов, которые подробно разжевали в тамошнем финале.

О собственной завязке игра вспоминает только ближе к концу, но и тогда толкового развития темы от нее не дождаться – в финале ждет лишь «продолжение следует». Причем сразу в нескольких вариантах. Такое ощущение, будто авторы так и не смогли придумать, какой из заделов на следующую часть будет смотреться лучше всего, и решили оставить сразу все.

О ЛОКАЛИЗАЦИИ:

Переведены субтитры. Впечатление двойственное: совершенно шикарные литературные находки (строгое военное commander перевели коротким «шеф», сопутствующий армейский жаргон превратился в жаргон спецслужб) соседствуют с совершенно же дурацкими техническими ляпами. Описания навыков явно переводились в отрыве от контекста, и некоторые из них переведены совсем неправильно, до уровня полнейшей бессмыслицы.

С учетом, что сама по себе финальная миссия пытается накручивать напряжение и намекать, что сейчас, вот-вот сейчас, вот совсем скоро будет что-то потрясающее, – ощущение остается особенно мерзкое. Как будто уже и воздуха в грудь набрал, и голову запрокинул, и глаза закрыл, а чихнуть так и не вышло. Отвратительно.

■■■

Но это не меняет того, что XCOM 2 почти во всем лучше, чем XCOM: Enemy Unknown. Она красивее, глубже, кое-где намного проработаннее… А главное – она куда свободнее. Это больше не ремейк двадцатилетнего хита, это продолжение новой игровой серии, с новыми идеями и в новом направлении. Неизвестно, в правильном или нет, но в новом и в своем. XCOM продолжает жить и развиваться. И, черт возьми, до чего же это здорово. ■

ПОРАДОВАЛО:

– персонажи, которые раскрываются глубже и принимают большее участие в сюжете;
– решения на глобальной карте, которые могут изменить ход партии;
– пришельцы, которые ощущаются по-настоящему опасными и неизвестными тварями.

ОГОРЧИЛО:

– три четких технологических уровня, и никаких вам экзоскелетов или генетических модификаций;
– многообещающая завязка сюжета упирается в букет бессвязных «продолжение следует».

ДОЖДАЛИСЬ?

Там, где XCOM: Enemy Unknown начинала буксовать, XCOM 2 спокойно едет дальше – не выдыхается до самого конца, позволяет стратегическим решениям реально влиять на ход партии и не скатывается в самоповторение.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

9,0

«Великолепно»

С ДОРОГИ, АГЕНТ МАЛДЕР!

ИСТОРИЯ X-COM

ЕВГЕНИЙ БАРАНОВ

Давайте признаемся сами себе: если на человечество вдруг нападет инопланетная армада – нам всем каюк. Мы не способны даже ступить своей обезьяньей лапкой на Марс, летающий у нас под носом. Что мы будем делать с флотом, чьи создатели укротили пространство и время, пересекли такое расстояние, какое в человеческой голове и не укладывается? Вяло побарахтаемся и сгинем, потому что столь огромная разница в технологиях обречет нас на милость оккупантов. Как ацтеки пали ниц перед Кортесом, как индейские вожди уступили свои земли американским колонистам. Может, найдутся среди инопланетян хитрецы, которые продадут нам несколько партий оружия будущего, но это лишь отсрочит неизбежное.

Поэтому серия **X-COM** всегда смотрелась оптимистично, хотя в самой игре мы всякий раз оказывались на краю гибели. **XCOM 2** показывает нам Землю побежденную, но готовую собрать силы и дать отпор. Прежде создатели серии не позволяли себе усугубить ситуацию до такой степени – с давних пор **XCOM** не позволял даже помыслить о сдаче планеты чужакам, хотя варианты рассматривались самые разнообразные.

НИ ШАГУ НАЗАД! ПОЗАДИ ЗЕМЛЯ

В современной игровой отрасли имена братьев Голлоп, увы, успели позабыться. Очень зря – свершения двух британских гениев навсегда изменили лицо пошаговых стратегий.

Идея XCOM зрела долго, очень долго. Джулиан Голлоп, старший брат, заболел любовью к играм в 1982 году, еще будучи школьником. Вопреки этому, он поступил в Лондонский экономический колледж осваивать (боже упаси!) социологию. Его натура долго терпела подобный диссонанс, почти до самого окончания учебы, когда Джулиан бросил эту тягомотину и ринулся писать компьютерные игры. Мысль о тактической стратегии крепко засела в его голове уже тогда, однако образ идеала еще не оформился. Тем не менее первая игра Джулиана Голлопа – **Time Lords** – заслуженно сорвала овации. История соперничества пятерых могущественных владык времени, меняющих реальность и события грядущего, смотрелась свежо, а игралась здорово. Заметьте, путешествия во времени все еще нигде не реализованы достаточно глубоко, чтобы перестать их сравнивать с перемоткой взад и вперед.

ВСЯКАЯ ЗАКРЫТАЯ ДВЕРЬ таила за собой смертельные опасности

Джулиан с жадностью воплощал одну идею за другой. В течение нескольких лет он во главе студии **Mythos** создает плеяду успешных и остроумных игр, каждая из который потихоньку внедряла идеи будущего шедевра. Менеджмент ресурсов в **Islanda**, тактические битвы в **Chaos**. **Rebelstar Raiders** так и вовсе предвосхитила XCOM по ряду пунктов. К работе над следующей пошаговой тактикой примкнул и младший брат, Ник Голлоп. В этом проекте – **Laser Squad** – идеи развили еще дальше, позволив игроку экипировать отряд самостоятельно.

Вскоре братья приступили к разработке **Laser Squad 2**, выбрав платформой PC, –

ИГРА ПОЛНА ОТСЫЛОК К ЛАВКРАФТОВСКИМ МИФАМ – в частности, мифам Ктулху. Terror from the Deep баловался этим до того, как лавкрафтовщина стала популярной

НЕ ВО ВСЯКОЙ ИГРЕ можно сложить в инвентарь тело погибшего товарища. Где бы нанять некроманта?

АКЦИИ ТЕРРОРА пришельцы все равно устраивали на суше. Не тунца же кошмарить!

ДИЗАЙН ИНОПЛАНЕТНЫХ РАС поменялся – многие, к сожалению, этого не заметили

прежде же они выбирали иные платформы, будь то «Спектрум» или консольные системы. Но тут вмешались **Microprose**, которые в то время издавали игры братьев Голлоп. Они потребовали нарастить стратегическую составляющую и перенести действие Laser Squad 2 на Землю. Как это ни удивительно, именно указания Microprose сформировали лицо новой игры.

Ее переименовали в **X-COM: UFO Defense** и выпустили в канун нового, 1994 года. Так и родилась легенда.

Игрок становился главой тайной организации. Проект X-COM борется с внеземными угрозами. Причем в игре вы не всесильный генерал, ведущий войну. В ведении игрока впервые оказались финансовые, логистические и политические вопросы. Именно об этом просили Microprose, именно так – метко и ярко – братья Голлоп воплотили абстрактную мысль. Игрок лавировал между земными правительствами, стараясь нигде не потерять финансирование, строил базы, вкладывался в научные исследования и производство оружия.

Когда же пришельцы брались за дело, обнаруживался широчайший полет мысли авторов X-COM. Миссии оккупантов разнились – от безобидной исследовательской задачи до акта устрашения путем массовых жертв, от снабжения базы до переговоров с кабинетом одной из земных стран, чтобы подкупить его и вывести из программы финансирования X-COM. А что это были за сражения! Заботливо снаряженные бойцы – каждый из которых личность! – в пошаговом режиме бились за покой граждан Земли. И здесь приходилось учитывать массу условий: мораль бойцов, очки действия, урон оружия, способности, тактику пришельцев и наличие мирных жителей в зоне операции. Подобная система все еще остается одной из самых сложных, продуманных и привлекательных. Впрочем, менеджмент базы стал бриллиантом не меньшей ценности. Вместе же два режима давали эффект такой сокрушительной мощи, что другим корифеям стратегического жанра, вероятно, стало не по себе.

Кроме того, гармония тактических и стратегических элементов давала невероятный эффект правдоподобия, и борьба за родную планету становилась до дрожи убедительной. Все второстепенные детали тоже выполнены на высшем уровне: стильные иллюстрации, простая, но понятная анимация, наш милый земной шарик, висящий в главном окне, – такой уютный и беззащитный. Гармония, атмосфера и убедительность – такие тонкие субстанции удалось укротить братьям Голлоп, и они шли к своему успеху долго, испытывая одну деталь за другой.

К несчастью, после X-COM: UFO Defense они тем же уверенным неторопливым шагом повели свою игру чуть ли не в забвение.

ДВАДЦАТЬ ТЫСЯЧ ЛЬЕ ПОД ВОДОЙ

Джулиан и Ник Голлопы не собирались почивать на лаврах – не той породы, знаете ли. Поэтому Microprose в некотором роде разделилась. Основную команду Mythos подрядили лепить нечто вроде спин-оффа по горячим следам, сами же братья приступили к работе над настоящим продолжением.

Результатом работы рядовых программистов стал **X-COM: Terror from the Deep**, вышедший в 1995 году. Никто прорыва не обещал, его и не случилось. В сущно-

X-COM НАУЧИЛ НАС горько прощаться с взлелеянными бойцами. Это не кучка пикселей, это герой планеты и славный парень!

МНОГИЕ ПРАВИЛА СРАЖЕНИЯ ПОД ВОДОЙ оставались неизменными. Microprose старались по возможности сэкономить

сти, это адаптация X-COM: UFO Defense под нового врага и новые условия. Теперь это инопланетная цивилизация со дна морского, которая в один прекрасный момент решила покончить с сухопутными лысыми приматами. В игре появились подводные бои – весьма занятное нововведение. Поля сражений не просто перекрасили в морском стиле (хотя и на вид оно весьма примечательно), но и изменили рельеф, вывели новых внеземных чудовищ. Игра заметно усложнилась – в том числе и потому, что воевать приходится на два фронта. И потому, что под водой криссалидов заменяли невыносимые тентакли, убившие многим игрокам не один миллиард нервных клеток.

Расчет оправдался. X-COM: Terror from the Deep повторил коммерческий успех оригинала, однако игроки отнеслись к продолжению прохладнее. То ли дело X-COM: Apocalypse, вышедший в 1997 году, над которым так упорно трудились братья Голлоп собственной персоной, ну и студия Mythos, созданная их усилиями.

X-COM: Apocalypse – это нечто вроде **Heroes of Might and Magic IV** для серии. То есть именно та часть, вокруг которой сломаны тысячи копий, замусорены яростным флудом доверху сотни тысяч страниц форумных тредов и по которой все еще нет единого мнения. Все-таки Голлопы не желали топтаться на месте и широким жестом поменяли все, что прежде кропотливо выдумали сами. А Microprose вместо раздачи полезных указаний принялась поторапливать братьев, которые в результате вынуждены были не только отбросить массу запланированных затей, но и жестоко порезали уже воплощенные системы.

Пытаясь охватить масштаб замысла, даже не знаешь, с какой стороны куснуть этот эпичный бургер «Разорви себе пасть». Проще начать с фабулы: людишки таки умудрились слить Землю-матушку, но не захватчикам, а экологической катастрофе. Уцелевшие гомосапиенсы сгрудились в одном мегаполисе, Мегапрайме, бывшем Торонто, выполненном в лучших традициях киберпанка: дорогие районы, трущобы, засилье криминала, несправедливость и всякие корпорации. Судьи Дредда лишь не хватает, верно? И детектива Рика Декарда с Джей Си Дентоном до кучи.

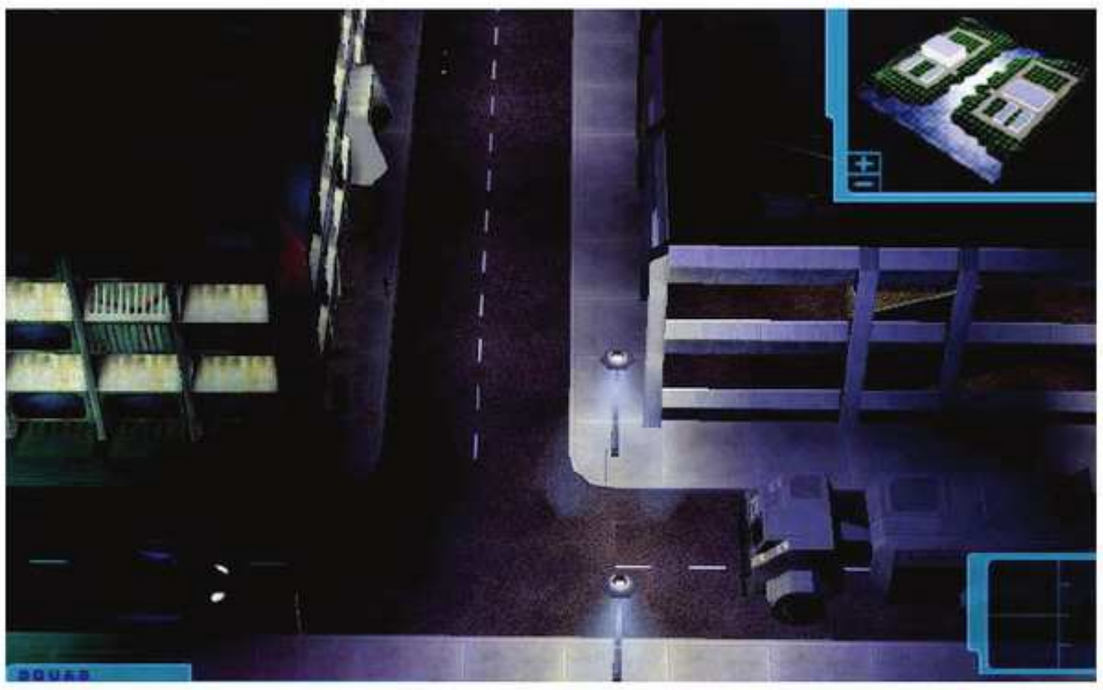
ТАКТИКА МАССИРОВАННОГО ОГНЯ – вещь эффективная, но неспортивная

Пока сублимированное человечество мучается обострением всех возможных конфликтов, им на головы падает из межпространственных врат новое поколение чужеродных вторженцев.

Время снова запускать X-COM, только теперь его юрисдикция покрывает исключительно сам Мегапрайм – в любом ином месте Земли захватывать, увы, больше нечего. И финансируют его городские организации, чьи застарелые проблемы никуда не делись. Их боссов могут арестовать, подкупить или прикончить, а X-COM, лишившись первозданного альтруизма, теперь сама не стесняется заниматься криминалом.

Пришельцы наступают по иному принципу, захватывая объекты Мегапрайма и расселяясь между ними, – с этим связана отдельная механика, которая требует по жизненным циклам захватчиков вычислять, что за виды поселились в очередном здании. Сражения, кроме подробной и красивой графики, обросли множеством новых

ЗАПИСКА ПРО СЕКТОИДОВ на приборной панели – на всякий случай, а то вдруг мы забудем, что это X-COM



ОТ GENESIS не осталось почти никаких следов, кроме нескольких материалов, анимаций и скриншотов

И К ЧЕМУ МЫ ОБУЧАЛИ, холили и лелеяли отряды специального назначения, когда для успеха хватило бы одного киборга?

оговорок вроде боевой техники, кастомизации отдельных частей брони, новых инопланетных выродков, противников-людей – в том числе религиозных фанатиков, поклоняющихся пришельцам. Ах, еще на смену пошаговым боям пришли реалтаймовые, однако желающие могли выбирать способ ведения войны под себя. Это лишь часть идей, которые Голлопы собирались воплотить в X-COM: Apocalypse, но…

Даже этой части оказалось достаточно, чтобы удача отвернулась от них. X-COM: Apocalypse лишился всякого сходства с возлюбленным публикой оригиналом. Лишился ли он при этом фирменной внутренней гармонии, атмосферы? Вопрос очень спорный, благодаря чему мнения об игре разнятся диаметрально. Нередко говорят, что игру навсегда покинула душа. Но что есть душа? Как вычислить эту тонкую материю, не поддавшись старому трюку всех игрожуров – «нельзя выразить словами, поэтому верьте». Содержалась ли душа X-COM в духе «последнего рубежа обороны» – ведь Мегапрайм, в отличие от зеленой цветущей планеты, защищать не так уж хочется. А в финале человечество не только переходит в наступление, но и уничтожает родную планету захватчиков. В уме уже предстает картина, как в небе неведомой, далекой, ни в чем не виноватой планеты начинают мелькать земные пепелацы. Потом они крадут местных животных, потом ставят опыты на населении… ведь родина-то уже давно погибла.

Впрочем, одно можно заявить однозначно и без красочных домыслов. Для серии X-COM наступили темные времена, в том числе и потому, что братья Голлоп навсегда оставили этот бренд и более никогда к нему не возвращались.

ПРЕДСМЕРТНЫЕ ГРИМАСЫ

На прошлой игре хотелось бы и завершить историю X-COM, но банкет – назло всему – продолжился.

Вместе со спорным успехом в рядах Microprose, очевидно, появилась некая боязнь не добиться той же формулы, что однажды вывела X-COM: UFO Defense в высшую лигу стратегий. Притом Microprose, которых совсем недавно выкупила знаменитая контора Hasbro, не побоялись эксперимента, даже более смелого, чем в X-COM: Apocalypse. К тому времени (1998 год) как раз расцветал жанр космического симулятора, и X-COM изменил свою природу.

Как в сюжетном, так и во всех остальных смыслах. В сюжетном – потому что теперь организация X-COM служит не последним рубежом обороны против вторжения,

ALLIANCE СОБИРАЛИСЬ ЗАПУСТИТЬ на популярном тогда движке Unreal Engine, да еще и воплотить разрушаемое окружение, как в классическом X-COM

а средством защиты коммерческих интересов земных корпораций, которые добывают ресурсы в отдаленных космических колониях. В практическом – потому что экономика и развитие упрощены, а тактические сражения и вовсе ампутированы. В X-COM: Interceptor мы управляем резвым перехватчиком и превозмогаем лично вражеские налеты. Расширяем сферу влияния на новые колонии, получаем новое финансирование и тому подобное.

Непонятно, на что рассчитывали в Microprose. XCOM: Interceptor проявил себя посредственным космосимом, не дотянув ни до **Wing Commander**, ни до образчиков жанра меньшего калибра. Стратегическая часть в сравнении с классическим X-COM упрощена до неприличия. Пожалуй, X-COM: Interceptor нельзя назвать провальной игрой. Само по себе это жанровое смешение игралось недурно, но с оригиналом ее почти ничего не связывало.

Как и **X-COM: Email Games** 1999 года, компьютерное подобие настольной игры с мультиплеером посредством электронной почты. А что вы хотели от Hasbro Interactive? Впрочем, редкий олдфаг нынче вспомнит эту поделку.

Мало того, в стенах Microprose потихоньку зрел и тактический шутер по мотивам X-COM. Его судьба совсем незавидна. Он побродил из рук в руки, формально двинув кони под присмотром **Infogrames**, которая выкупила Hasbro. Задумка, впрочем, была не самая гибельная – боевик с тактическим управлением отрядом из четырех человек, каждый с уникальными свойствами, умениями и обликом. Туда же обещали и мультиплеер о нескольких режимах: захват флага, командный deathmatch и что еще в те времена было модно. **X-COM: Alliance** разрабатывали до 2002 года, перенеся сроки не единожды, и в конце концов отменили.

Другой невышедший X-COM нам жалко еще больше: **X-COM: Genesis** должен был вернуться к идее тактического пошагового боя. И даже в полном 3D – к 2001 году, когда игру отменили, многие стратегические серии собирались с духом для переезда в третье измерение. У X-COM, как видите, не срослось. Работы над X-COM: Genesis вела команда **Chapel Hill**, недавно завершившая X-COM: Interceptor, и намерения у них были плюс-минус благие. Да, тактические бои, но – в реальном времени. Зато с тактической же паузой. Однако пошаговый вариант еще долго бередил умы – как проверенный временем. А какая разница? В декабре 1999 года проект свернули, и спустя несколько месяцев распустили команду.

Одно из смелых начинаний на рубеже нулевых все-таки добралось до релиза. К сожалению. **X-COM: Enforcer** – убогая кривая аркада про отважного шагающего робота на службе у защитников планеты. Служба же заключалась в поломке телепортов злых инопланетян и спасении гражданских. Выстрелил, взорвал все к чертям, собрал рассыпавшиеся циферки, для приличия названные научными очками, и побежал дальше. Печальный финал долгого падения – X-COM: Enforcer вышел в 2001 году последним в собственной серии и завершил собой эпоху.

На одиннадцать долгих лет X-COM отправляется в изгнание.

САМ СЕБЕ ГОЛЛОП

Надежды на Hasbro и Microprose совсем уже не осталось – вторую и вовсе прикрыли в 2003 году уже после превращения ее в подразделение Infogrames. Тогда неравнодушные джентльмены со всего мира горько вздохнули и взяли быка за рога.

ENEMY UNKNOWN привнес в серию кинематографичность и кое-какой сюжет. А вот история, порождаемая геймплеем, ушла на второй план

СЕРВЕРЫ EMAIL GAMES ОТКЛЮЧЕНЫ, однако силами некоторых героев по сей день поддерживаются утилиты для сетевой игры

ПРИСТАЛЬНО СВЕРЛИТЬ ВЗГЛЯДОМ голограмму Земли нет нужды – события редки, а уведомления о них заметят даже ваши соседи

В течение многих лет бренд X-COM не проявлял признаков жизни, зато его идейные собратья появлялись один за другим.

Первыми за дело взялись чехи. Студия **ALTAR Games** своим основанием вовсе не обязана ностальгии – ее создали еще в 1997 году в чешском городке Брно. В их руки попали наработки братьев Голлоп – так и не вышедшая игра **Dreamland**, которая и должна была продолжить род тактических стратегий про защиту Земли.

ALTAR перелопатили едва ли не весь код, полученный от британских уникумов. Вышедший в 2003-м **UFO: Aftermath**, впрочем, показал полное отсутствие чутья у разработчиков. Даже оригинальная фабула не выручает – мы не защищаем Землю от вторжения, ведь защищать некого, почти все люди погибли от внеземных спор. Уцелевшие же создают организацию наподобие X-COM и начинают войну с пришельцами и земными мутантами. Экономическую часть упразднили, бои бесповоротно стали реалтаймовыми – уже этого было достаточно для краха. Но UFO: Aftermath оставался единственным продолжателем рода и к тому же – вопреки всем преступлениям против жанра – игрался задорно.

К счастью, ALTAR Games научились на собственных ошибках. **UFO: Aftershock**, вышедший спустя два года, обнаруживает в себе восстановленный стратегический режим со строительством баз, какую-никакую дипломатию и даже многоэтажность уровней. Следующая часть, **UFO: Afterlight**, предлагала захватывать Марс примерно в тех же условиях с рядом незначительных оговорок. Попытку ALTAR возродить идею нельзя оценить слишком уж высоко, но энтузиазма и страсти у них было достаточно.

Другая чешская команда пять лет сооружала дословную копию самого первого X-COM. В 2007 году **Chaos Concept** выпускает единственный свой проект, **UFO: Extraterrestrials**, относительно точный перенос механики 1993 года на современные рельсы – относительно современные, потому как визуально игра уже на момент выхода отстала от времени. Правда, вместо Земли мы защищаем ее отдаленную колонию, но сути оно не меняет. Сейчас **Chaos Concept** готовят приквел для своего проекта – **UFO2Extraterrestrials: Battle for Mercury**. После нескольких переносов (а разработка идет как минимум с 2009-го) датой выхода значится весна 2016 года.

Кроме того, в сети найдется масса клонов X-COM с открытым кодом. Первая из них – так и вовсе подрихтованный

КАРТЫ ГРАМОТНО ОБСТАВЛЕНЫ, и их достаточно много, чтобы не повторяться значительный срок. Но если засесть надолго или начать по новой…

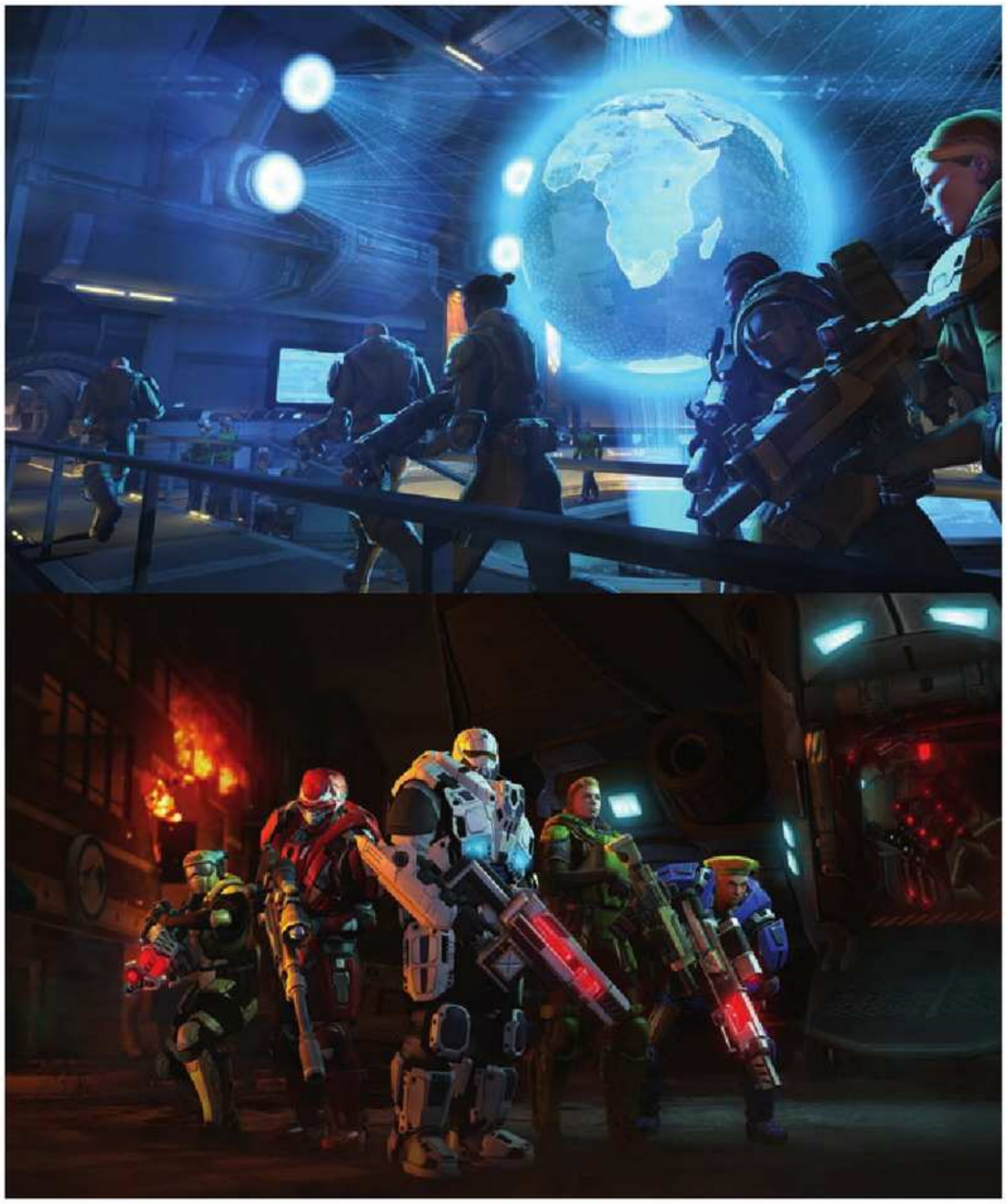
X-COM: UFO Defense. Подобным образом рожден **OpenXcom**. Другой пример – **UFO: Alien Invasion**, вполне компетентный ремейк (даже с трехмерной графикой, ух ты!) 2007 года выпуска. Поддерживается даже сегодня. Бесплатных проектов на базе X-COM вообще тьма тьмущая.

Наконец, последней попыткой возродить оригинальную концепцию стала **Xenonauts**. Причем ее появление состоялось уже после реставрации настоящего X-COM силами **Firaxis**. Пожалуй, изо всех попыток повторить успех братьев Голлоп именно Xenonauts – самая тонкая, атмосферная, аутентичная и по-первобытному сложная.

ВРАГ СНОВА НЕИЗВЕСТЕН

В один прекрасный день **2K Games** оказались владельцами давным-давно усопшей торговой марки. Поколение сменилось, поэтому анонс перезапуска не заставил себя ждать. В январе 2012 года мир узнал, что Firaxis – студия Сида Мейера, другого признанного мастера стратегического жанра, – подряжена придумывать игру заново.

Уже к осени проект дотянул до релиза, и мнение общественности вновь разделилось. Новый XCOM: Enemy Unknown честно отрабатывал все возложенные на него надежды. Знаменитый земной шарик на главном экране обрел детализацию, но потерял в интерактивности – нельзя ни строить новые базы, ни прочесывать небо в поисках летающих тарелок, ни вылетать на две миссии одновременно. Из этой слабости сделали особенность: игрока



Дополнение рекомендуется еще и тем, кому прежде не хватало проблем. Для самых же отчаянных подойдет мод Long War

БОЙЦЫ В XCOM: ENEMY WITHIN со временем вообще теряют человеческий облик. Сколько здоровых рук и ног было отрезано во имя спасения Земли?

ПРИ БЕЗУПРЕЧНОМ СТИЛЕ в духе «как бы фантасты 1950-х представили себе технологии пришельцев» XCOM Declassified весьма скуден как тактический боевик

регулярно вынуждают выбирать – лететь на одну из двух вылазок. Разумеется, проигнорированная миссия повышает тревогу в регионе и бьет по финансированию.

Менеджмент базы обрел новую плоскость – буквально. Вместо плана сверху мы наблюдали родную цитадель сбоку, как срез грунта, и новые помещения вырубались прямо в горных породах. Так Firaxis нашли способ показать жизнь вашей базы: солдаты, качающие пресс в спортзале, ученые снуют в лаборатории, а в изоляторе томится захваченный пришелец.

Таким образом, акцент сильно сместился в сторону тактических битв. Несмотря на их приспособленность под геймпад, операции не потеряли тактической глубины. Появилась продвинутая система укрытий, всякие специализации для солдат, открывающие простор для мысли, сложносочиненные уровни, наконец. Кое-чем пожертвовали: встреча с чужими строго заскриптована, как только встретите первого из них – они тут же получают право хода. Понятное дело, никакого эффекта неожиданности нам не видать. А про процент попадания вы и так, скорее всего, знаете. И про снайперов, мажущих в упор при 95%-ной вероятности.

Дополнение XCOM: Enemy Within не решило этих проблем, зато обогатило игру – новой фракцией людей-коллаборационистов, кибернетическими и генетическими апгрейдами. А между тем «по мотивам» был выпущен тактический боевик, The **Bureau: XCOM Declassified**. В истории серии он занимает незначительное место, особыми качествами похвастаться не может, кроме, пожалуй, оригинальной – пятидесятые годы прошлого века, сами понимаете, джаз, модные шляпы, строгие костюмы. И вторжение пришельцев, разумеется.

■■■

Новый XCOM 2 работает с еще более мрачной картиной мира. Планета захвачена, правительства верно служат режиму пришельцев, а их полиция охотится за разрозненными и неорганизованными ячейками Сопротивления. X-COM всегда был про тревожную атмосферу – пришельцы появлялись из ниоткуда, нападали внезапно. Теперь, когда защитники Земли особенно уязвимы, этот дух лишь укрепится. Но мы не из пугливых. Не раз уже давали по черепу всяким сектоидам и мутонам – надаем и сейчас. ■

ROCK BAND 4

КОГДА У ВАС БУДЕТ НОВЫЙ АЛЬБОМ?

ФЕДОР СИВОВ

Разработчики из Harmonix, сделавшие **Rock Band 4**, – славная команда, определившая облик и суть едва ли не всех современных ритмических игр. Благодаря любви к музыке и технологиям, а также доскональному знанию предмета – оба основателя студии имеют и музыкальное, и техническое образование, – появились **Frequency**, **Amplitude** и первые две части **Guitar Hero**. Лишь после этого они перешли под крыло нового издателя и переключились на симуляцию выступлений полноценных рок-групп. Притом первыми. А после еще научили всех танцевать в **Dance Central**. В общем, недооценивать **Rock Band** не стоит. Что в очередной раз доказала новая часть.

ПОЛНЫЙ КОМПЛЕКТ инструментов обойдется в без малого двадцать тысяч рублей

ПЛАСТИКОВЫЙ РОК

На системах прошлого поколения выбор симулятора рок-группы определяли лишь личные предпочтения. Обычно музыкальные, хотя в обеих сериях были магазины с дополнительными композициями. Guitar Hero и Rock Band имели сходный набор инструментов и режимов, из-за чего позднее стали подкупать именными выпусками известных групп. Среди прочих выделим посвященные карьерам Aerosmith, Metallica и The Beatles.

Сейчас же, глядя на новые Guitar Hero и Rock Band, поневоле задумываешься. Пластиковые контроллеры обеих игр изрядно похорошели, стали качественнее, и каждый по-своему пытается еще чуточку реалистичнее симулировать игру на настоящей гитаре.

В **Guitar Hero Live**, конечно, не сыграешь на барабанах. Зато она создает эффект присутствия на сцене в качестве гитариста, а контроллер имитирует две струны, по три кнопки (читай, лада) на каждую, и позволяет, к примеру, сыграть баррэ. Но при возможности использовать новые аккорды не у дел остается мизинец, что не совсем удобно.

Гитара Rock Band 4 сохранила привычные пять клавиш, а в самом низу грифа разместили еще пять. То есть теперь стало десять ладов – пять низких и пять высоких. Конечно, не так, как на настоящей гитаре, да и струны за нас выбирает игра, но уже что-то.

ЗОНЫ ДЛЯ СОЛО: сине-красная для фристайла, синие полоски предполагают ритмичную игру в низких ладах

ОТЛИЧНО, РЕБЯТА, А ТЕПЕРЬ СОЛО!

Такая конструкция контроллера позволяет поражать виртуальных поклонников новым приемом: виртуозным гитарным соло. А как раз в высоких ладах именитые музыканты особенно любят импровизировать на сцене. Раньше сольные партии ничем не отличались от исполнения всей песни: по грифу так же бегали разноцветные ноты, которые нужно отстукивать на клавишах. Ну подумаешь, немного посложнее, и очков дают побольше.

Теперь же игроки сами могут на ходу что-нибудь отколоть. В определенные моменты разноцветные ноты на грифе сменяются областями для свободной игры. В это время можно перевести дух и сыграть что-то в свое удовольствие – за это не штрафуют, но очки дают лишь при соблюдении определенных условий и хотя бы толике изобретательности. В череде зон для соло лишь в одной дают разгуляться, а в остальных желательно соблюдать темп, исполнять длинные ноты или настукивать мелодию в определенных ладах. Если освоить эту несложную механику, она увлекает, позволяет передохнуть и почувствовать себя Джими Хендриксом.

Пожалуй, единственное, что можно поставить «солякам» в упрек: зачастую они попросту не вписываются в исполняемую композицию. Слух режет резкая смена строя. Он, конечно, выбирается индивидуально в меню, как и дополнительные эффекты вроде эхо. Но не настраивать же его для каждой песни?.. Впрочем, в процессе игры это коробит нечасто, ведь в этот момент целиком и полностью предаешься созданию собственной «гениальной» мелодии, простите, подбором.

ЗА СТОИМОСТЬ ПЛАСТИКОВОЙ ГИТАРЫ С ИГРОЙ – около десяти тысяч рублей – можно купить настоящую гитару, и, возможно, еще останется на комбик

Рано или поздно вольности сменяются привычным отыгрышем заданных нот, ставшим в этот раз на порядок сложнее. И это определенно пошло Rock Band на пользу. Если вам доводилось играть хотя бы во **Frets on Fire** на клавиатуре, вы наверняка замечали: чем выше сложность, тем лучше чувствуешь песню. В иных композициях затекает рука, но когда входишь в ритм, подучиваешь

ВЕРДИКТ

У КАЖДОГО оперативника есть ролик типа «Знакомьтесь с...» и непростое прошлое. Из этого можно было бы вытянуть неплохую историю

В BRUTAL MODE ТРЕБУЕТСЯ хорошее чувство ритма и нужно хотя бы немного знать песню, чтобы не запороть выступление.

НА СЦЕНЕ ПО-ПРЕЖНЕМУ мультяшные рокеры. Зато всю группу можно создать с нуля.

мелодию и по наитию отыгрываешь песню. Особенно это актуально для нового режима Brutal Mode, где лишь мельком показывают следующие ноты. Без тренировки и знания композиции тут делать нечего.

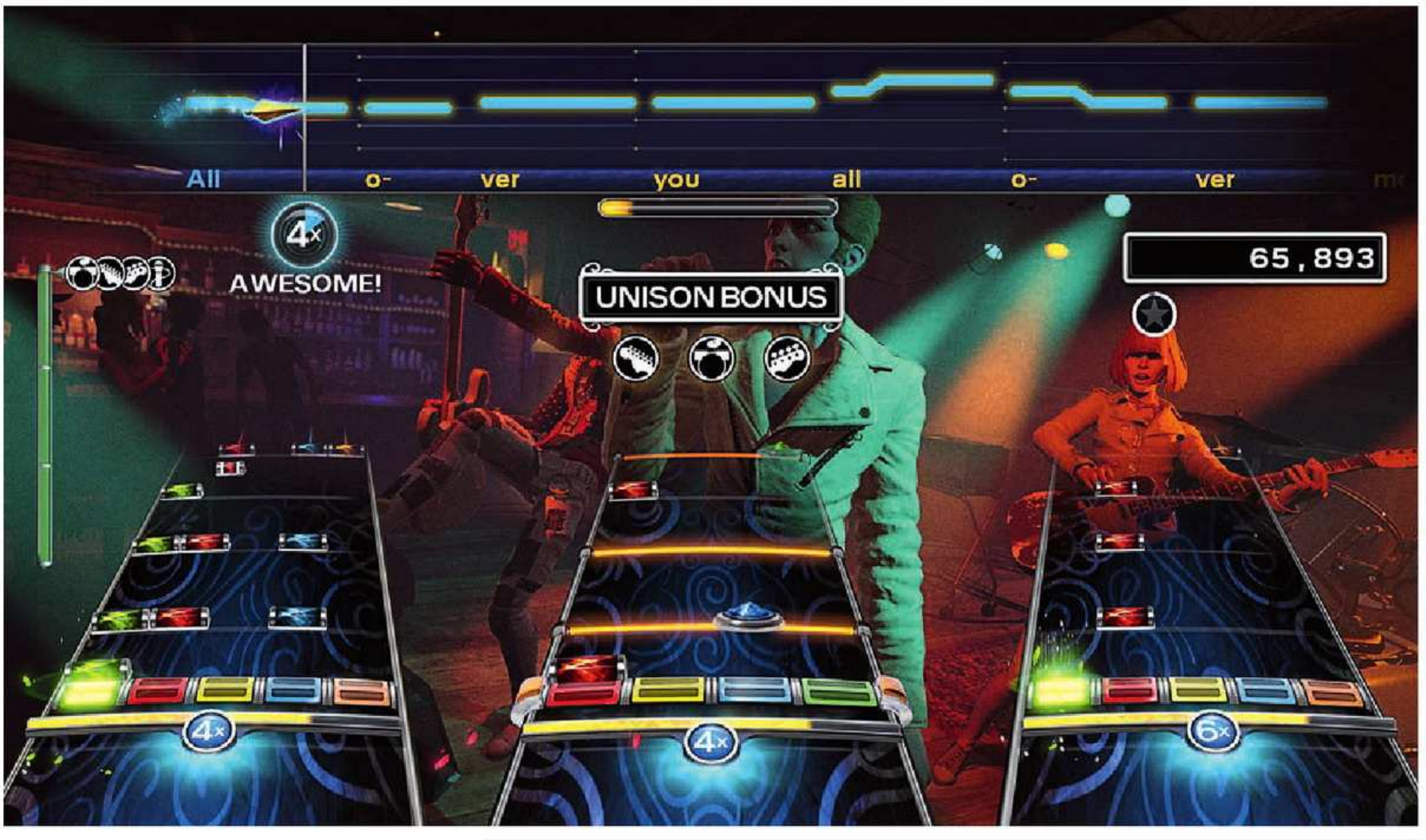
РЕПЕРТУАР МОЕЙ РОК-ГРУППЫ

Залог успеха любого музыкального симулятора – хорошая подборка мелодий. В **Guitar Hero Live** – если оставить в стороне вопрос «как играть на гитаре Eminem, Rihanna или Skrillex?!» – преобладали попсовые композиции либо музыка, которую не хочется исполнять на истинно рокерском инструменте.

Rock Band же целиком и полностью про рок. Здесь можно найти исполнителей, кажется, всех направлений: от классики (Scorpions, The Who, Элвис) до популярных недавно коллективов, специализирующихся на ню-метале (System of a Down, Disturbed), нойз-рокеров Lightning Bolt, современной альтернативы Imagine Dragons и гаражного блюза The Black Keys. Все без исключения композиции отлично играются на гитаре просто потому, что она в них преобладает. Даже когда дело доходит до инди вроде White Denim.

Подборку песен можно было бы не рассматривать, если б дополнительные композиции легко покупались в нашей стране. В Rock Band они просто недоступны для региона, а в Guitar Hero отталкивают хитроумные микротранзакции. Хотя при нынешнем курсе вряд ли кто-то вообще отважится покупать песни по три-пять долларов.

Сколь бы хорошо ни работали старые приемы, они все равно не вечны. И чем дальше, тем сильнее им не хватает свежести. В Guitar Hero Live разработчики хотя бы рискнули ввести интересные сетевые режимы Live и TV, где игроки всего мира одновременно исполняют постоянно обновляемый список песен, а затем сопоставляют результаты.



У Rock Band 4 такого нет. Harmonix явно осторожничала: ее игра берет старыми проверенными приемами. Главенствует здесь, как и раньше, режим карьеры, где мы создаем свою группу рокеров – например, мужской коллектив с девушкой-вокалистом, подобный Blondie, – и поднимаемся на музыкальный олимп, разъезжая по гастрольным турам. Однако заниматься этим по-прежнему интересно. Черт побери, да даже просто «играть» на инструментах с друзьями весело и задорно. Особенно если играть хорошие песни, которых тут предостаточно.

■■■

Музыкальные ритмические игры возвращаются в нашу жизнь после продолжительного перерыва и, подобно рок-звездам, отправляются в очередное турне. Guitar Hero Live – эксперимент, смена курса, он словно новый альбом Linkin Park, который одобрят отнюдь не все, а часть вообще будет утверждать, что лучшие годы группы остались в прошлом. Rock Band 4 – это Stadium Arcadium, пластинка Red Hot Chili Peppers, выдержанная в традиционном стиле коллектива, но с парой новых приемов и соло. По-своему хороши оба подхода, да и сами игры обеспечивают разный опыт. Одна симулирует гитариста, выступающего на «живом» концерте, другая – игру в коллективе друзей-музыкантов.

Благодаря музыкальному вкусу Harmonix и проверенному подходу Rock Band 4 выезжает на старом багаже. Сольные партии и режим Brutal разнообразят поднадоевший игровой процесс, но, как и игра в целом, не дарят по-настоящему свежих впечатлений, если вы играли в прошлые части.

Вместе с тем не покидает ощущение, что эпоха музыкальных игр прошла, как и эра классического рока. Хотя это не значит, что мы не будем и дальше тепло вспоминать те времена и расчехлять пластмассовые инструменты на вечеринках. Мы не против, если на каждом новом поколении консолей они будут возвращаться хотя бы ради одного-единственного турне и по частоте выступлений уподобятся группе Scorpions. ■

О ЛОКАЛИЗАЦИИ

Игра полностью на английском языке.

КАК МЫ ИГРАЛИ

ВО ЧТО: копию игры предоставил издатель.
НА ЧЕМ: PS4 с полным набором инструментов: микрофон, гитара, барабанная установка.
СКОЛЬКО: около тридцати часов потрачено на режим карьеры, и еще несколько часов – на любимые песни и штурм Brutal Mode.

ПОРАДОВАЛО:

– хорошая подборка музыки разных направлений рока;
– почти все композиции приятно играть на гитаре;
– улучшилось качество контроллеров;
– подросшая сложность;
– сольные партии можно играть в свободном стиле и просто дурачиться.

ОГОРЧИЛО:

– цена контроллеров;
– дополнительные композиции невозможно купить в России;
– мало свежих идей.

ДОЖДАЛИСЬ?

Rock Band 4 – как хорошая свежая пластинка любимой группы. Выдержанный стиль, прекрасный вкус, отличные новые сольные партии... Однако коллективу не хватает смелости и желания идти в ногу со временем. Правда, это не так уж и плохо.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

7,5

«Хорошо»

ЖАНР
Головоломка
ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК
Thekla, Inc.
МУЛЬТИПЛЕЕР
Нет
ПЛАТФОРМА
PC, PS4
САЙТ ИГРЫ
the-witness.net

THE WITNESS

СМОТРИМ НА МИР ИНАЧЕ

АРТЕМИЙ КОЗЛОВ

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Core i3, 4 ГБ, 1 ГБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Core i5, 8 ГБ, 2 ГБ видео

Одно из толкований слова «претенциозный» в словаре Ожегова – «претендующий на оригинальность, вычурный». Претенциозными называют вещи, что стремятся произвести впечатление значительных, ничего при этом собой не представляя. Это не про **The Witness**.

Джонатан Блоу, автор одной из первых больших независимых игр – **Braid**, – вместе со своей командой семь лет делал эталонную игру про лабиринты в стиле «Помоги Будде добраться до томика Борхеса». Ее хочется разобрать на примеры, но это будет преступлением по отношению к тем, кто еще не играл. Лучшие моменты The Witness – это когда ты складываешь два плюс два и внезапно понимаешь, что от тебя хотят. Они прекрасные. Но о них лучше не знать заранее. Поэтому передо мной встала сверхсложная задача: рассказать о The Witness как можно больше, рассказав при этом как можно меньше.

ЧТО ЗА ОСТРОВ?

Есть остров, по острову можно свободно гулять. Повсюду расставлены табло с загадками, на каждом – что-то вроде лабиринта. Вы рисуете правильный путь из точки А в точку Б и тем самым открываете путь к следующему экрану. Не получается – идете куда-то еще, пока не найдете то, что вам по силам.

У каждого лабиринта свои правила. Поначалу, скажем, нужно проводить линии так, чтобы собрать все черные точки. Потом игра начинает вводить другие механики, сочетать их, отбрасывать, дополнять третьими: так, через десять минут вы будете собирать те же точки, но уже двумя линиями, зеркально отражающимися друг от друга.

И здесь рассказ обязан резко оборваться, потому что в какой-то момент шаблон начинает трещать.

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: полная версия игры предоставлена издателем.
НА ЧЕМ: PS4
СКОЛЬКО: порядка двадцати часов на достижение двух концовок и много ночей на осмысление увиденного.

ПОЧЕМУ повсюду встречаются каменные статуи?

Все, что нужно знать: The Witness учит основам, а затем начинает делать с ними потрясающие вещи. Превращает лабиринты в предмет одержимости. Тем, кто еще не прошел посвящение, происходящее может казаться бессмыслицей: с точки зрения обычного человека ты просто провел на экране черточку и теперь хрюкаешь и хлопаешь в ладоши как полный идиот. А сам тем временем чувствуешь себя умнейшим сосредоточением материи, только что совершившим открытие века.

Дело вот в чем: однажды понимаешь, что головоломка – это на самом деле не лабиринт про змейку, а то, что вокруг него. Чертя линию, вы не ищете выход, а фиксируете наблюдения тем языком, которому вас научила игра. Задачки вскоре выходят далеко за пределы расставленных по острову экранов и постепенно просачиваются в окружающий мир – до тех самых пор, пока не начинаешь видеть очертания лабиринтов там, где, по идее, их видеть не должен.

Но ты как раз должен. В этом и замысел.

САМООБУЧЕНИЕ КАК ДАННОСТЬ

Когда The Witness чему-то учит, она делает это молча. Просто ставит вас перед простейшими упражнениями, в которых вы пытаетесь выявить закономерности. Выявив, вы можете применить знание к другим головоломкам. Затем вы, возможно, понимаете, что ваша теория была ошибочной. Предлагаете новую, основываясь на всех предыдущих. Тезис, антитезис, синтез. Или, может, стоит начать с чистого листа?

The Witness – игра о познании. Это и заложенная в головоломки метафора, и основной посыл записей с разбросанных по острову диктофонов. Сильные голоса зачитывают изречения великих ученых, мыслителей и, разумеется, буддистских наставников (иначе эта игра не была бы игрой Джонатана Блоу), порой отчаянно

ВЕРДИКТ

ОСТРОВ НЕБОЛЬШОЙ,
но очень плотно упакованный. Увидеть на нем все – очень непросто

ОТ ПРОСТОГО К СЛОЖНОМУ,
пока не начнешь видеть лабиринты почти во всем

противоречащие друг другу. Они то мотивируют на поиски, то призывают от всего отказаться. То рассуждают о необходимости Бога, то подвергают саму этичность веры сомнению. Один видит всю Землю с высоты орбитального «Аполлона-9», другим достаточно космоса того, что окружает их здесь, внизу.

И где-то между этих противостоящих позиций – истина. The Witness побуждает открыть сознание, выйти из цикла, начать искать за пределами того, что вы уже и так понимали. Поскольку того, что вы понимали, больше нет. Сначала вы не знаете об этом острове ничего, потому что привычные законы заменяют абстракции пазловых механик, которые приходится осознавать с нуля эмпирически. Ощущения престраннейшие – как будто пришлось заново учиться ходить, говорить и играть в игры.

Но при этом The Witness едина и целостна, ее возможно постичь раз и навсегда. Нужно лишь освободиться от привычки, но это зачастую сложнее всего – особенно если вы начнете играть не с теми мыслями.

Вам должно быть любопытно.

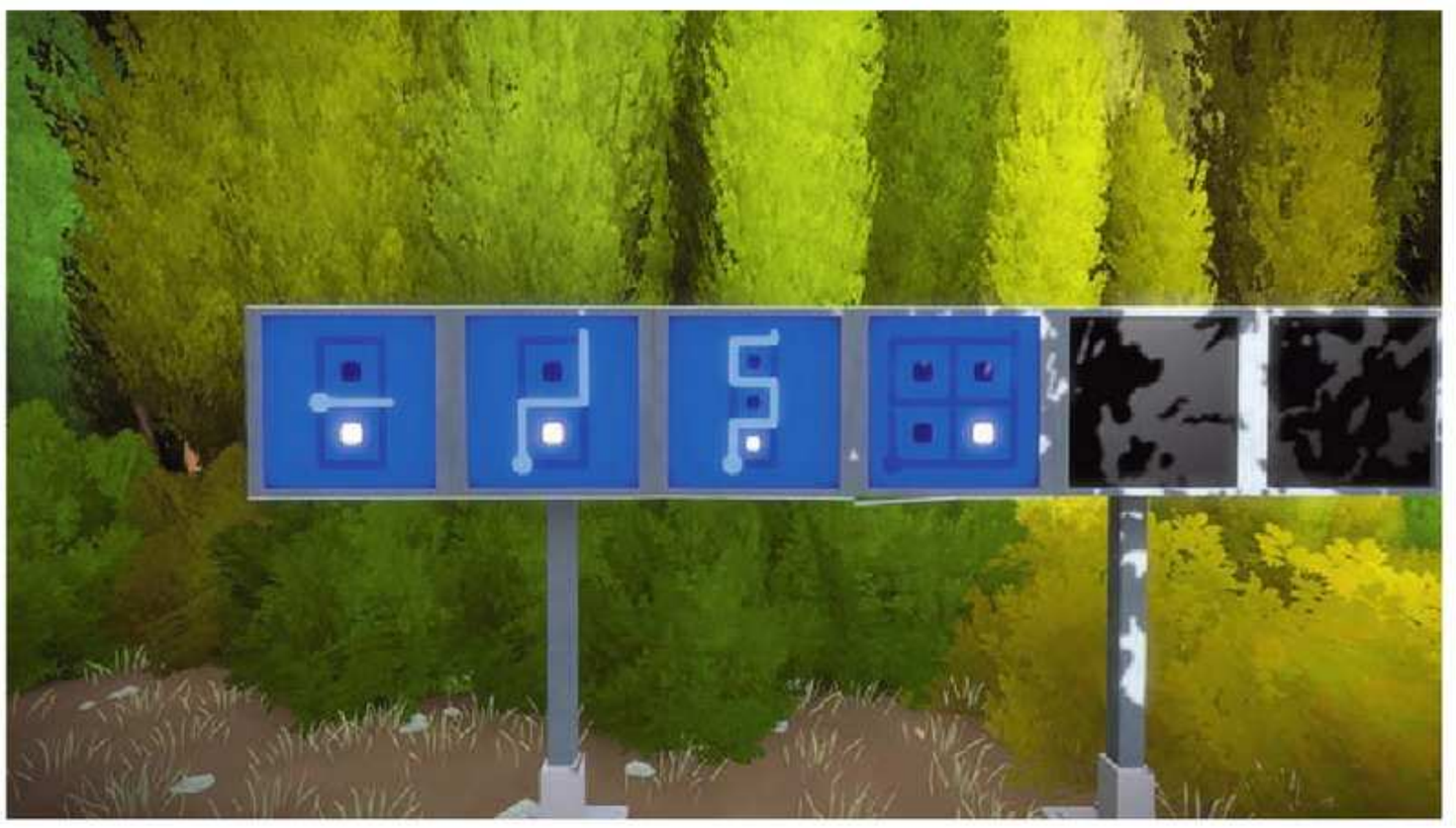
The Witness не награждает за решение головоломок ничем, кроме других головоломок. Даже концовка – и та сама по себе головоломка. Если вы не чувствуете интригу, не хотите узнать, что еще выкинет сумасшедший загадочник Блоу, двигаться дальше почти нет смысла.

■■■

Можно ли сказать, что в The Witness должен сыграть каждый? Совершенно точно – нет. В нее нужно играть, если вы хотите узнать, на что еще способны игры. Вместо того чтобы опираться на привычный язык, The Witness изобретает свой. Она постепенно учит тому, чем вы никогда не занимались, и заставляет отринуть старые привычки, чтобы голова работала по-новому.

ВСКОРЕ ВЫ БУДЕТЕ
искать смыслы даже в отражениях – перспектива имеет значение

О ЛОКАЛИЗАЦИИ:
Диктофонные записи переведены в субтитрах. Текст хороший, придраться не к чему.



Продолжая метафору с познанием: начало игры – это экспериментальное выведение трех законов Ньютона без методички, последние головоломки – что-то вроде попыток свести общую теорию относительности и квантовую механику в сакраментальную «теорию всего». The Witness явно не рассчитана на то, что обычный человек сможет пройти ее сам на сто процентов.

В какой-то момент вы ее оставите. До или после того, как увидите две концовки. До или после того, как решите последнюю, главную загадку, которая, возможно, существует и ждет, пока интернет с ней расквитается.

Этой загадки может и не быть, но, если так, лучше нам этого не знать. Даже без однозначного ответа на все вопросы The Witness будоражит. Символами, что случайно видишь в каком-то камушке или сочленении веток, намеками, отпечатками мыслей и убеждений, оставленными по всему острову. Это не простой набор головоломок, но одна большая онтологическая интрига. Если что-то в ней только подразумевается, то пусть так остается и дальше. ■

ПОРАДОВАЛО:
– потрясающе красивый и продуманный остров;
– головоломки постоянно эволюционируют и застают врасплох;
– атмосфера масштабной загадки и свобода интерпретации;
– дойдя до одного из финалов, чувствуешь себя чуточку мудрее.

ОГОРЧИЛО:
– эта игра явно не хочет, чтобы все осилили ее на сто процентов;
– если вы рассчитываете, что вас будут хвалить за находчивость и кормить пряниками, лучше пройти мимо.

ДОЖДАЛИСЬ?
Три вещи – гимн человеческому разуму, набор из полутысячи головоломок для вашей бабушки и восхитительный остров, – воплощенные в одной не идеальной, но по-настоящему уникальной игре.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
9,0
«Великолепно»

RESIDENT EVIL 0 HD REMASTER

НУЛЕВОЙ ИНТЕРЕС

СЕРГЕЙ ЦИЛЮРИК

ЖАНР
Хоррор
ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК
Capcom
МУЛЬТИПЛЕЕР
Нет
ПЛАТФОРМА
PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One
САЙТ ИГРЫ
residentevil.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Intel Core 2 Duo, 2 ГБ, 1 ГБ видео **ЖЕЛАТЕЛЬНО:** Intel Core i5, 4 ГБ, 2 ГБ видео

Год назад на всех пяти популярных платформах вышла **Resident Evil HD Remaster** — подретушированный, но, в общем, просто растянутый до 1080p ремейк первой части серии, изданный для GameCube. Продажи порадовали Capcom, и анонс аналогичного переиздания еще одного выпуска RE с GameCube не удивил.

Но созданием «REмейка» руководил сам основоположник серии Синдзи Миками (позже переосмысливший ее в **Resident Evil 4**, и результатом стала, пожалуй, лучшая классическая игра цикла. Нулевой же частью занималась совсем другая команда.

Поскольку большинство игроков в нашей стране впервые познакомятся с **Resident Evil 0** именно по ремастированной версии, здесь мы остановимся не столько на ее качестве (весьма неплохом), сколько на том, что же представляет собой RE0 как игра.

КНИГИ ДОБРА И ЗЛА, статуэтки ангелов и демонов, плитки с частями девиза «Амбреллы» – список ключевых предметов традиционно сумасшедший

РОЖДЕННЫЙ ПОЛЗАТЬ

Мысль создать предысторию **Resident Evil** возникла у Capcom вскоре после релиза оригинала. Синдзи Миками неоднократно называл в качестве основного источника вдохновения **Sweet Home** от Capcom, ролевую игру с элементами хоррора, вышедшую на NES в 1989 году. В Sweet Home игрок поочередно управлял несколькими персонажами, у каждого из которых были свои умения. И разработчики **Resident Evil 0** решили воссоздать эту механику при помощи особенностей Nintendo 64 – она использовала картриджи, а не диски, загрузки были короткими, и между героями можно было переключаться на лету.

Но объем информации, влезающей на картридж, невелик, и, упершись в потолок, Capcom решила не идти на компромиссы, а перенести проект на свежеанонсиро-

НА РЕБЕККЕ не останется ни царапинки, хотя это происходит в кат-сцене

ванную GameCube. Хотя та использовала диски, создателям удалось внедрить возможность мгновенно переключаться между героями, находящимися на разных локациях. Проблемы с загрузками на PS, вызывавшей задержку открытия дверей в каждую комнату, больше не существовало. Правда, двери эти (давно набившие оскомину) из игры никуда не делись. И это отлично характеризует всю Resident Evil 0.

Разработчикам из Capcom не хватило смелости отбросить атавизмы и обновить серию так, чтобы она не теряла актуальности, а свежие выпуски не копировали старые. Кроме как у самого Миками, перевернувшего все с ног на голову в четвертой части, новаторский дух обнаружился лишь у Хидэки Камии (так на свет появилась **Devil May Cry**), да и то не сразу, ведь до нее Камия сделал весьма традиционную **Resident Evil 2**. Ну а у никому не известных товарищей, корпевших над Resident Evil 0, свежие идеи закончились на заимствованиях из Sweet Home.

ПЯТАЯ НОГА

Если вы не играли в классические выпуски Resident Evil – знайте, что геймплей в них состоял из блужданий по огромному особняку (иногда замаскированному под подобие полицейского участка) и находящейся рядом секретной лаборатории злодейской корпорации «Амбрелла», с попутным отстрелом выращенных «Амбреллой» зомби и мутантов и решением головоломок разной степени неуместности (обычно высокой).

Загадки были неизменно дурацкими, а боевая система, основанная на «танковом» управлении, неудобной (не то что в **Dino Crisis 2** и **Parasite Eve 2**). Некоторые до сих пор считают, что в этом и таилась истинная суть «хоррора» – в неудобстве, плохом управлении, в не способных ничего сделать героях. Да любая игра мигом станет ужастиком, если у вас, например, пальцы сломаны.

Ремастированная HD-версия Resident Evil 0 (как и вышедшее год назад переиздание «REмейка») исправляет ровно один недостаток оригинала – управление. Теперь при помощи аналога можно свободно передвигаться в любом направлении. Но с фиксированной камерой, часто разворачивающей ракурс на 180 градусов, это далеко не всегда удобно. Все-таки игра создавалась с расчетом на «танковую» схему, поэтому введение альтернативы проблему полностью не решает.

В боях нам по-прежнему приходится полагаться на автоприцеливание, даром что в доброй половине случаев враги остаются за экраном. Уклоняться от их атак благодаря новообретенной подвижности героев стало удобнее, но не сильно: почти вся игра проходит в узких коридорах, где особо не развернешься.

Более того, именно в этой части противники окончательно обнаглели. Среди них есть, например, обезьяны, атакующие очень быстро и сбивающие героям прицел (приходится заново начинать анимацию поднятия ствола, а гнусные приматы опять ее оборвут). Даже одна такая способна выдать комбинацию из двух-трех ударов – представьте себе, каково с «резидентовским» управлением противостоять сразу троим!

Еще один новичок в бестиарии – лягушка, которая через пару-тройку секунд после появления хватает героя языком и съедает. Приятно потерять таким образом полчаса игрового времени, не правда ли? Ведь сохраняться в Resident Evil 0 можно только с печатной лентой в кармане на редких стационарных машинках!

Кстати, про карманы: как и во всех старых «Резидентах», менеджмент предметов тут занимает кучу времени. Да, грабельных персонажей в Resident Evil 0 двое, но каждый может носить с собой только шесть вещей, а особо крупные стволы вроде гранатомета занимают сразу две ячейки.

На счастье, что угодно можно бросить на пол и затем подобрать, хотя в других частях пришлось бы бегать к бездонному ящику. Однако этот самый ящик еще позволял фактически телепортировать сложен-

КАК МЫ ИГРАЛИ

ВО ЧТО: копия игры предоставлена издателем.
НА ЧЕМ: PS4.
СКОЛЬКО: двенадцать часов на полное прохождение игры с большинством трофеев, четыре часа на режим Leech Hunter и час в Wesker Mode.

В ОСОБНЯКЕ висит куча картин, не несущих в себе никакого смысла

ЦЕЛИТЬСЯ прямо в камеру тут приходится часто

ные в него вещи из одного места в другое, и его отсутствие в RE0 означает необходимость тащить нужный предмет вручную. За морокой с ограниченным инвентарем проходит добрая треть игры.

В качестве вишенки на торте – головоломки. Те, что заставляют героев разделяться и передавать друг другу предметы или поочередно открывать двери, еще ничего. Другие вот требуют совместить реагенты из цистерн, а цистерны те запросто могут стоять в неприметном углу на предыдущей локации и на карте не отмечены. Подглядывать в прохождение или тихо сходить с ума?

Ну а главная особенность нулевой части – два играбельных героя – ничего ей, по сути, не дала. Играть лучше всего за заключенного Билли, он крепкий и готов за себя постоять. Хиленькая Ребекка умеет смешивать химикаты и целебные травы, но обычно используется в качестве вьючной лошади. Можно ходить и в паре. AI-напарник вместе с вами будет стрелять по врагам и, возможно, даже выручит в трудную минуту. А может не сделать ни единого выстрела, несмотря на наличие патронов.

Есть ли вообще в игровой механике Resident Evil 0 что-то хорошее? Скорее, нет.

НИ БЕ НИ МЕ

Геймплей в «Резидентах» традиционно был не самой слабой составляющей. Куда хуже сюжет, который даже в современных выпусках остался на дне. Resident Evil 0 уверенно следует всем самым гнусным канонам серии не только в игровом процессе, но и в сценарии, который здесь хуже, чем в любой другой части (хотя, казалось бы...). Бестолковые, абсурдные реплики и поступки легко найти в любой кат-сцене. Эту игру можно демонстрировать товарищам, как «Комнату» Томми Вайсо, тыча пальцем и глумливо смеясь.

И совсем нелепыми кажутся заверения Capcom – дескать, игра расскажет о том, с чего все началось, – ведь на деле первой RE не требовались никакие дополнительные объяснения, приквелы и прочее. RE0 ничего не дает общей сюжетной линии цикла (даже здешние персонажи больше нигде не появлялись), лишь добавляет к простенькой истории о спецназовцах и мутантах дополнительную главу, в которой смазливый певец при помощи личинок управляет поездом.

РЕБЕККА В WESKER MODE ходит в костюме, вызывающем в памяти Джилл из RE5

Прохождение Resident Evil 0, вероятнее всего, займет у вас от восьми до двенадцати часов в зависимости от того, сколько времени вы убьете на дурацкие головоломки и мытарства с инвентарем.

После титров откроются два дополнительных режима. Имевшийся еще в GC-издании игры Leech Hunter предложит собрать сто ключевых предметов, спрятанных в полном монстров особняке. Забава, прямо говоря, одноразовая и не особо увлекательная.

Добавленный в HD-переиздании Wesker Mode и того хуже. В нем можно поиграть за злодея из **Resident Evil 5** Альберта Вескера, наделенного сверхъестественными способностями: он умеет очень быстро бегать по прямой и убивать близстоящих врагов взглядом (взгляд, правда, надо заряжать). Эти два умения – единственное, что отличает Wesker Mode от обычной сюжетной кампании. Даже в сценках словно только что вышедший из «Матрицы» Вескер представляется беглым заключенным Билли! После и без того утомительного прохождения повторять его с той же героиней, но чуть более сильным (и экономящим патроны) героем вам вряд ли захочется.

ИНОГДА НИЗКОЕ РАЗРЕШЕНИЕ декораций все же бросается в глаза

Особенно в свете того, что большая часть Resident Evil 0 проходит в серых и унылых коридорах. Упомянутый поезд хотя бы яркая и необычная локация. Зато после него идут сплошь знакомые места – еще один особняк, еще одна лаборатория, еще один завод.

ЛУЧ СВЕТА В ТЕМНОМ ЦАРСТВЕ

То, что действие происходит в перечисленных зданиях, удручает не только потому, что мы их уже видели (и неоднократно) в предыдущих выпусках, но и потому, что они не дают игре показать всю свою красоту. Resident Evil 0 была одной из последних игр с пререндеренными декорациями, и основное, пожалуй, удовольствие, которое можно получить от прохождения, – эстетическое. Эх, если бы героев выпустили хоть по лесу погулять!

Декорации, кстати, не просто красивы, но и анимированы: большую часть времени мы фактически разгуливаем по коротким видеороликам. А поскольку ресурсы системы не тратятся на обработку задних фонов, их можно в полной мере употребить на то, чтобы модельки героев и врагов выглядели отлично.

Ремастированная HD-версия, можно сказать, пришла на готовенькое – из переиздаваемых нынче игр шестого поколения RE0 выглядит лучше всех. Но, как и в случае с Resident Evil HD Remaster, задние фоны рендерили под соотношение 4:3, и полностью их переделывать никто не собирался – так, увеличили разрешение, и все. Играющим на широкоформатных мониторах и телевизорах приходится выбирать между черными полосами по бокам и картинкой, развернутой на всю ширину экрана, но урезанной сверху и снизу. В последнем случае при передвижении героя камера будет ездить вверх-вниз, чтобы охватить весь исходный ракурс.

ЭТО РЕЗУЛЬТАТ РАБОТЫ ЦЕЛОЙ КОМПАНИИ, занимающейся исключительно написанием сценариев

■■■

Resident Evil 0 сложно было назвать хорошей игрой еще в 2002 году, а сейчас и подавно. Советовать ее можно в трех случаях: если вам она интересна с исторической точки зрения, если вы не имевший GameCube ценитель классических Resident Evil и соскучились по играм, сделанным на старый лад. И наконец, если красивая картинка настолько греет вам душу, что вы готовы закрыть глаза на остальное. ■

ПОРАДОВАЛО:
- игра по-прежнему выглядит потрясающе;
- классических хорроров со статическими ракурсами камеры сейчас уже не найти.

ОГОРЧИЛО:
- невыносимо унылый менеджмент инвентаря;
- нудные и неуместные головоломки;
- неудобная боевая система;
- сценарий и постановка сценок до смешного убогие.

ДОЖДАЛИСЬ?
Главный вопрос к ремастированным HD-версиям, как правило, касается графики: хорошо ли смотрится игра в наше время. Resident Evil 0 была потрясающе красива в 2002-м и отлично смотрится даже сегодня, но при этом она как была безнадежно посредственной игрой, так и осталась.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

5,0

«Средне»

MORDHEIM: CITY OF THE DAMNED

ГУБИТЕЛЬНАЯ ЖАДНОСТЬ

ЕВГЕНИЙ БАРАНОВ

ЖАНР
Тактическая стратегия
ИЗДАТЕЛЬ
Focus Home Interactive
РАЗРАБОТЧИК
Rogue Factor
МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет
ПЛАТФОРМА PC
САЙТ ИГРЫ
mordheim-cityofthedamned.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Intel Dual Core, 4 ГБ, 1 ГБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Intel Core i5, 4 ГБ, 2 ГБ видео

Mordheim – тактика по одноименной настолке, основанной на вселенной Warhammer Fantasy, – не кичится завышенной сложностью. И это к лучшему. При всех прочих достоинствах Mordheim: City of the Damned создает излишние трудности с изобретательностью, достойной Тзинча.

События происходят за пять веков до привычного времени Warhammer Fantasy, но атмосфера мрачного отчаяния оттого только усиливается. Город погряз в пороках и беззаконии, и упавшая на него двухвостая комета, если вычислить среднее арифметическое, даже не преумножила зло, а почти свела его на нет, оставив руины Мордхейма населенными всякой нечистью.

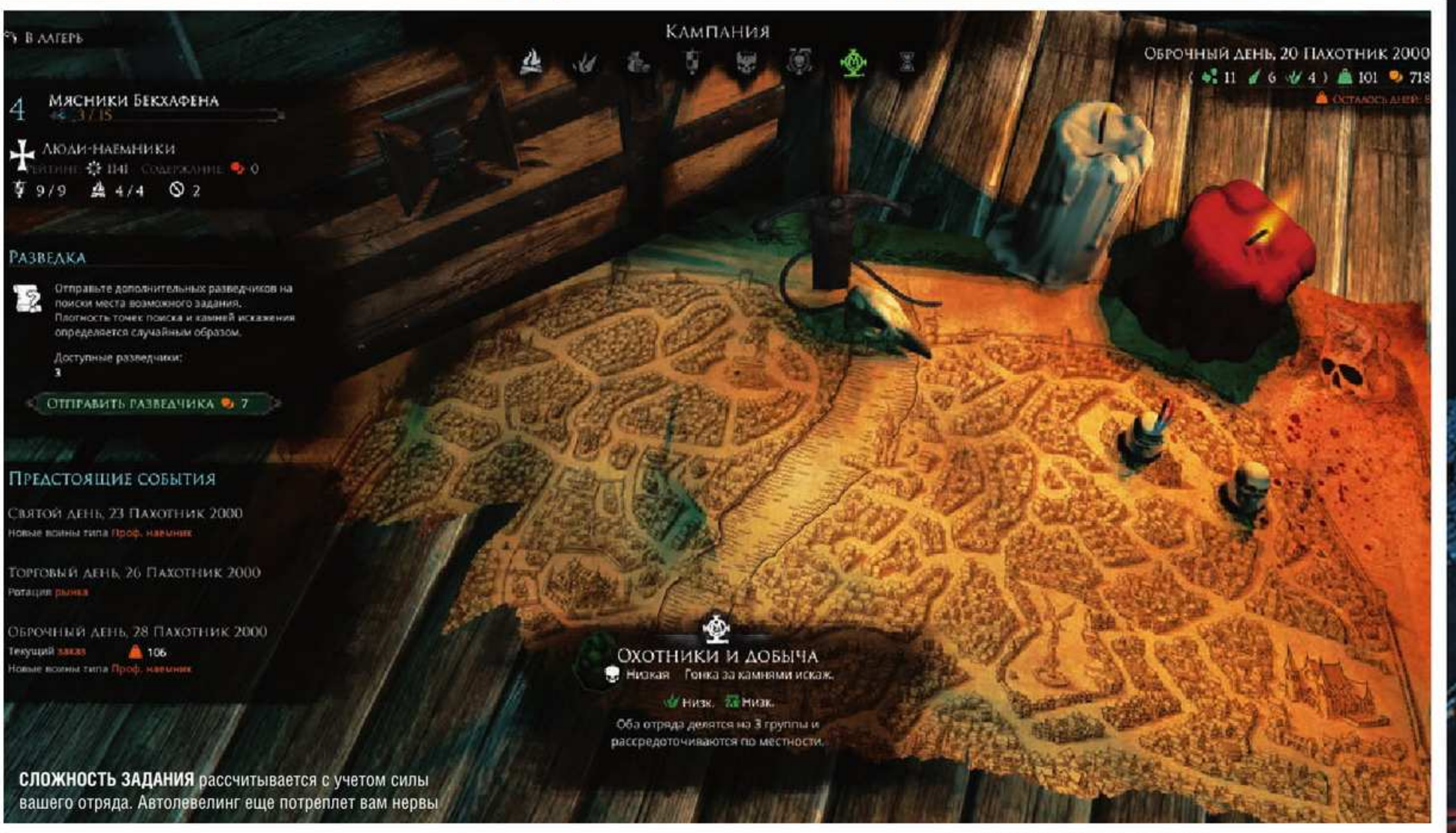
Единственная веская причина собрать команду смертников и сунуться в обезображенный город – это груды камня искажения, кристаллизованной энергии чистого Хаоса.

БЫВАЛЫЕ советуют собирать броню и оружие в битве, но цены в магазине достаточно приемлемые, можно и купить все там

КОНФЛИКТЫ ИНТЕРЕСОВ

Сражения в Mordheim, как ни забавно, мера вынужденная – поскольку часто разумнее смыться. Но избежать драк, само собой, не выйдет. Сделаны они так же, как в любой ролевой тактике с инициативой: любой солдат наделен очками стратегии, которые тратятся на небоевые действия и беготню по локации, и очками сражения, идущими на прямые атаки, контратаки, засады и упреждающие выстрелы. Успешность исполнения зависит от длинного списка параметров каждого наемника – к примеру, развитое лидерство помогает пройти спасбросок на эффекты окружения или страха, а стрелковый навык повышает урон от попаданий.

Боевая система сделана в подражание «настольной». Вот ваш пикинер встретил в узком переулке зубастого скейвена. Он пересекает границу зоны агрессии – небольшую окружность, имеющуюся у всех бойцов, – и «прилипает» к врагу. То есть без штрафного удара по спине или траты боевых очков отступить пикинер не сможет, надо драться.



СЛОЖНОСТЬ ЗАДАНИЯ рассчитывается с учетом силы вашего отряда. Автолевелинг еще потреплет вам нервы

ВЕРНОСТЬ ЗАКАЗЧИКУ приносит свои плоды – например, зелья или повышение

КАК МЫ ИГРАЛИ

ВО ЧТО: ключ активации предоставил разработчик.
НА ЧЕМ: PC.
СКОЛЬКО: двадцать три часа, из которых по меньшей мере два автор рвал на себе волосы.

Из способов у вас на выбор – все, чему обучен пикинер. Можно без затей ткнуть алебардой. Можно наложить «проклятье оруженосца» – тот же удар, но враг не сможет сменить оружие до следующего хода, что полезно в бою против застигнутых врасплох стрелков или колдунов. Можно нанести «небрежный удар» и сбить инициативу врага.

Давайте просто порежем грызуна алебардой на куски. Шанс попадания 72%, бьем... ах, скейвен уклонился. Потому что закончил свой ход в стойке уклонения, чтобы увернуться от удара. Ну хорошо, бьем еще раз с тем же шансом... мимо. Сражения изобилуют возможностями для тактических хитростей.

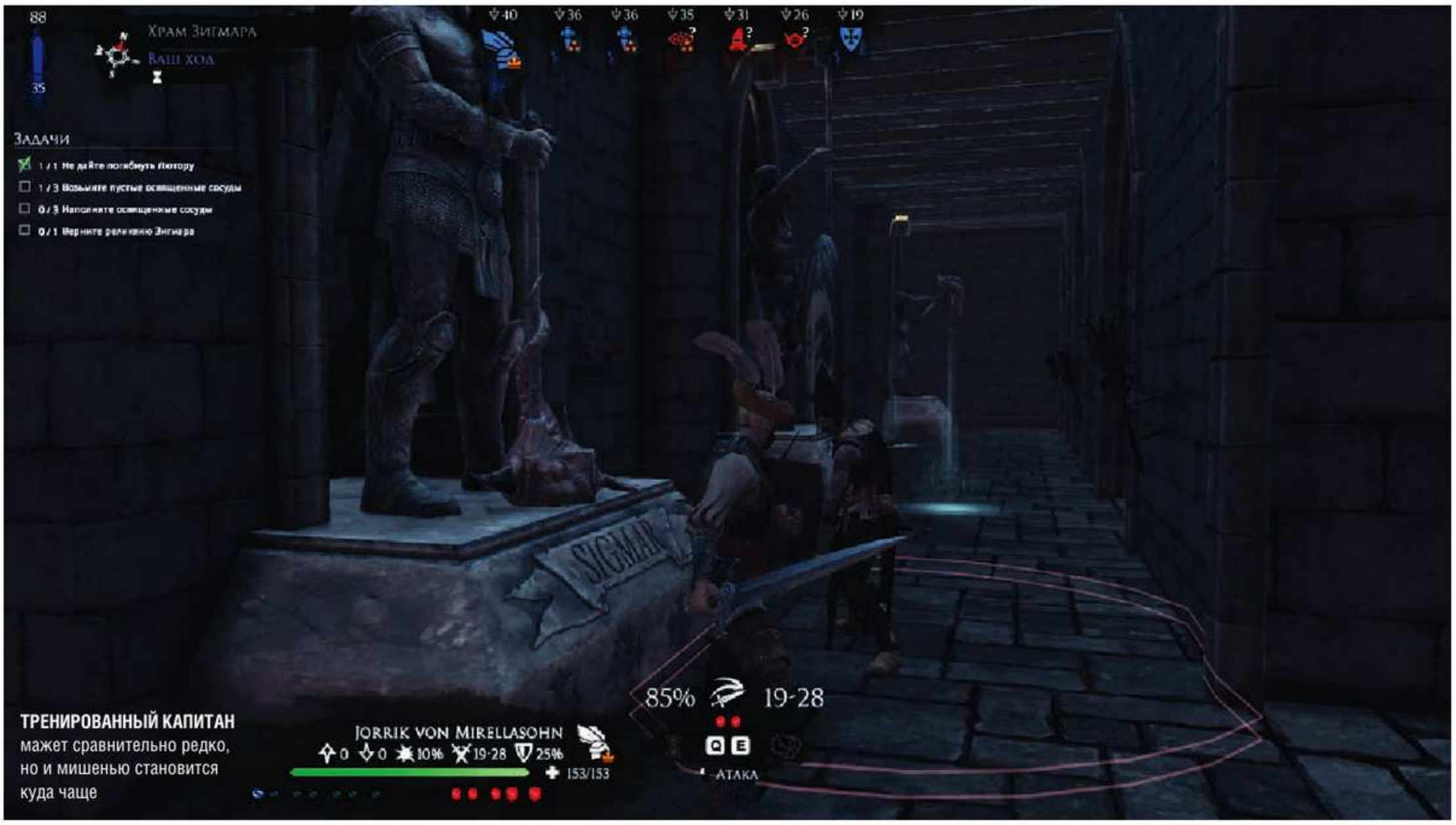
Стоит потратить время на попытку взять главных силачей врага в кольцо, тогда им придется каждый ход проходить проверку на одиночество, что не всякому под силу. Не прошел – значит, в панике пропустил свой ход.

Лучников и мушкетеров резонно поднять повыше, чтобы повысить результативность стрельбы. А грамотно организованная засада, для которой есть особая стойка, в первый же ход сражения может помочь вам угробить одного вражеского солдата.

Побоища радуют, несмотря на вынужденное рутинное перемалывание случайных миссий, – а их придется проходить, чтобы раздобыть камень искажения и потренировать наемников. Проблема в том, что сами по себе битвы не могут похвастаться сложностью: ИИ способен на парочку

КАМНИ ИСКАЖЕНИЯ можно собирать на улицах и снимать с трупов врагов. А еще – высшая степень наглости! – красть из сундука отряда противника

ОДИН ИЗ ДЕМОНОВ в сюжетной миссии использует «радужную защиту», словно издеваясь над нами. Посмотрите на вероятность попадания



ТРЕНИРОВАННЫЙ КАПИТАН мажет сравнительно редко, но и мишенью становится куда чаще

трюков вроде марш-броска в тыл, однако в открытом столкновении полагается на удачу. Поэтому удача, мать ее за ногу, на стороне врага.

Проклятые проценты доведут до ручки самого сурового стратега, к тому же Mordheim запрещает переигрывать ход. Единственная вероятность попадания, с которой можно надеяться на успех, – 95%, и то интернет полон невероятных историй о трех последовательных промахах при таких шансах. Очень мотивирует, правда?

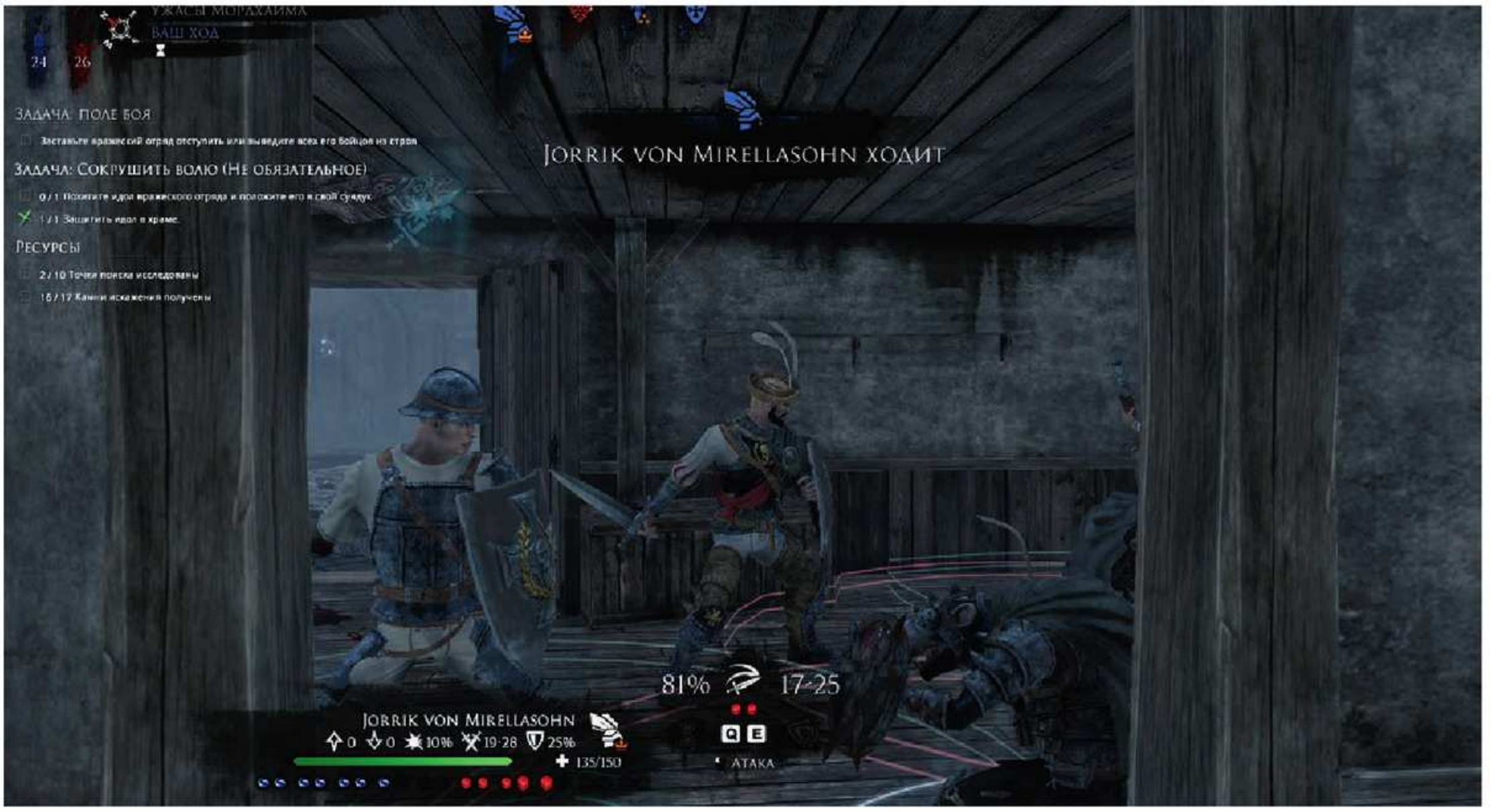
Фокусы с вероятностью расшатывают всю систему. Промах из локальной тактической неудачи превращается в вершителя судеб. Вы окружили крысогра; четверо бойцов ближнего боя и двое лучников дают вам в сумме, скажем, полтора десятка атак. Будьте уверены – половина, если не две трети, уйдет в молоко, а крысогр укокает кого-нибудь в три пинка.

Любая стратегия, самая хитрая и надежная, запросто может не выдержать проверки случайностями и привести к поражению, даже если сложность у миссии формально низкая. Это здорово вредит общей играбельности, а чисто субъективно еще и раздражает.

РАЗБОЙНЫЙ ПОДРЯД

Я не зря начал рецензию с предыстории камня искажения. Это альфа и омега экономики игры и здешних сражений. В любой миссии, даже сюжетной, в разных уголках локации лежат осколки камня искажения. Казалось бы, собирай да радуйся, но Mordheim ставит перед тяжелым выбором.

Отряд, который вы собираете, не хозяин себе. У экспедиции есть заказчик, и он потребует от вас оправдать его вложения. Выглядит это следующим образом. Раз в несколько игровых дней наш благодетель присылает разнарядку: привезти столько-то фунтов камня искажения не позднее опре-



СРАЖЕНИЙ ПОД КРЫШЕЙ желательно избегать. Если один раз окружат, то всё, не вылезешь, хоть тремя пальцами помогай

ОТРЯД ГОТОВ РИНУТЬСЯ В БОЙ. Своим ходом вернутся не все

деленной даты. Теперь хоть в лепешку расшибись, но заказ выполни – работодатель же. А если дела идут в гору, не грех и подшабашить у посторонних группировок, продав камень искажения за золото и награды.

Деньги отряду ой как нужны. В бою ими особо не разживешься, а экипировку покупать надо, жалованье платить надо, оплачивать лечение пострадавших тоже надо, если вы не садист. Нанимать новых бойцов или героев, обучать их новым умениям – на всё нужны деньги, зачастую немалые. Как бы вы ни жаждали отвлечься от финансовых вопросов на поле боя, тактику все равно придется подстраивать под новый заказ или дыру в бюджете.

Из-за камня искажения получилось интересно: рутинный и не очень-то увлекательный менеджмент партии вдруг начал ощутимо влиять на сражения. Если вы ввязываетесь в битву, собирать камень становится некому – разве что вы особо выделите мальчика на побегушках, рискуя потерять его после первой же засады. А если вы отправите всех своих ребят воровать осколки, их запросто перебьют поодиночке. Приходится выкручиваться и комбинировать. И в этом определенно что-то есть.

О ЛОКАЛИЗАЦИИ

Переведен только текст, зато достаточно грамотно, да и со шрифтами явно повозились. Для проекта скромной величины это проявление удивительной старательности.

■■■

Mordheim: City of the Damned – первая игра Rogue Factor, и многие ошибки поэтому в порядке вещей. В игре мало контента, здешний стиль – однообразный и далеко не такой готический, как в недавнем Vermintide. Но само сочетание сложной тактики и, так сказать, кризисного менеджмента очень правильное и гармоничное. Если бы еще сюжет не подавался такими скудными порциями.

А по-настоящему портит игру то же, что и недавнюю **Warhammer 40 000: Regicide**, – ужасное действие фактора случайности. Но если в шахматной стратегии были просто перекосы, то в Mordheim: City of the Damned уже идут натуральные подтасовки. ■

ПОРАДОВАЛО:
– опасные тактические сражения;
– управление отрядом и вечная дилемма – драться или собирать;
– знатокам Warhammer всё будет в радость.

ОГОРЧИЛО:
– предвзятые «кубики»;
– блеклый внешний вид и дизайн;
– мало карт, мало событий, мало видов снаряжения.

ДОЖДАЛИСЬ?
Mordheim: City of the Damned создает сложности с помощью одного из самых нечестных способов – подкручивая механизм, отвечающий за фактор случайности. Подобная хитрость способна свести на нет всю симпатию к игре, вызванную неплохими пошаговыми боями.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
7,0
«Хорошо»

ЖАНР Гоночный симулятор
ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК Codemasters
МУЛЬТИПЛЕЕР Интернет
ПЛАТФОРМА PC
САЙТ ИГРЫ dirtgame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Intel Core i3, 4 ГБ, 1 ГБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Intel Core i5, 8 ГБ, 2 ГБ видео

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

DIRT RALLY

ЛУЧШАЯ РАЛЛИЙНАЯ ГОНКА

ФЕДОР СИВОВ

Правый четыре через трамплин. Длинный левый два. Очень длинный правый два, держись левее. Сужение. Левый два с прыжком. Правый три. Длинный правый закрытый четыре. Левый шесть через ворота. Узкая шпилька. Сто пятьдесят. Финиш!

После очередного заезда в **DiRT Rally** встаешь, чтобы передохнуть, – перед глазами все плывет, на сетчатке отпечаток убегающей вдаль дороги через лес, суставы ломит, со лба капает пот, а в голове все еще звенят команды штурмана. И мысль: «Такого реалистичного ралли, таких сложных, не прощающих ошибок спецучастков не было давно».

СТЕНОГРАММА ГОНКИ

После гламурного фестиваля гонок по бездорожью из прошлых **DiRT**, где постоянно играет задорная музыка, где меню – трехмерный трейлер, по которому мы ходим, выбирая режим игры, где в приоритете гонки на багги и других внедорожных автомобилях, проходящие в живописных местах или организованные как шоу для зрителей, – после всего этого DiRT Rally на контрасте выглядит серьезно и строго. При запуске нас встречает минималистский плиточный интерфейс и мелодичная электронная музыка.

ПОВТОРЫ не хуже телевизионной трансляции отражают напряженную погоню за лучшим временем. Особенно эффектно она выглядит, когда включается подвижная камера с вертолета

DiRT Rally не пытается красоваться, да ей это и не нужно, потому что она прекрасна внутри, в соревнованиях. Раз выехав на трассу, как будто переносишься на десять-пятнадцать лет назад – к настоящему жестокому ралли, без лишнего лоска и показухи.

Разработчики из Codemasters, кажется, внезапно развернулись и поехали обратно, вспомнив о чем-то важном. Они вспомнили о **Colin McRae Rally** и, по их собственному признанию, с самого начала разработки в 2012 году опирались именно на ее концепцию.

В DiRT Rally во главу угла вновь поставлены спецучастки, маршруты по пересеченной местности, поделенные на сектора, которые нужно проходить предельно чисто и быстро. Трассы здесь узкие и опасные – не широченные полосы, как в предыдущих DiRT.

РАЛЛИ-КРОСС – это всегда зрелищные и напряженные заезды

ГДЕ-ТО ТАМ ВНИЗУ начинается «гонка в облаках»

ШОССЕ ПАЙКС ПИК
есть в версиях с асфальтовым, со смешанным и с полностью грунтовым покрытием

И все они основаны на настоящих раллийных треках: финский этап с его знаменитыми слепыми поворотами и затяжными прыжками, скоростной немецкий по асфальту, этап в горах Греции, со множеством шпилек и устрашающих обрывов, скользкая гололедица в Монте-Карло, снежная Швеция и лесная дорога Уэльса, где под колесами гравий мешается с грязью, а деревья буквально щекочут корпус машины.

Каждый участок неизменно становится испытанием на скорость и реакцию, их необходимо изучать, проходить, поглощать колесами раз за разом, пока они намертво не запечатлеются в памяти. Потому что ошибки тут не прощают. На первых порах сходы с трассы и разбитая машина неизбежны, и – никакой перемотки времени – рестарт, рестарт, рестарт. Если в прошлых частях можно было выехать на трассу и освоить ее на лету, то в DiRT Rally никак не обойтись без предварительной подготовки в тренировочном заезде Shakedown.

На трассе, оставшись наедине с машиной и серией прямых и виражей, приходится полагаться только на свои навыки. А еще слушать штурмана (в ралли его еще называют вторым водителем), единственного человека, который поможет разобраться в стенограмме гонки. Ведь, даже назубок зная маршрут, сложно постоянно держать в голове цепочку из поворотов, особенно на участке длиной в пятнадцать километров. Вот почему подсказки штурмана на тему сложности следующего виража особенно ценны.

Далеко не все в DiRT Rally крутится вокруг спецучастков. «Восхождение на гору» по шоссе Пайкс Пик кажется легкой прогулкой по широкой дороге, неизменно идущей под уклоном до самой финишной черты на высоте 4301 метр над уровнем моря. Так называемая «гонка в облаках» просто захватывает дух! Однако штурман в ней не участвует и приходится опираться на свое знание трассы: никто не предупредит, что через двести метров асфальт сменяется грунтом и нужно выбрать другую тактику.

Ралли-кросс все же не смогли обойти стороной, но он представлен в несколько ином виде, нежели в последних частях серии. И хотя разница только в построении трасс, в таком исполнении кольцевые гонки с соперниками не кажутся лишними в игре про спецучастки.

Более того, в Codemasters решили главную проблему прошлых DiRT – толкотню в поворотах, – для чего пришлось немного изменить правила. Точнее, взять их из чемпионата FIA World RX, где трассы и условия гонки таковы, что по ходу состязания каждый участник должен хоть раз проехать джокер, своего рода дополнительную петлю на треке.

Как и в настоящем ралли-кроссе, джокер успешно растягивает ряды гонщиков и в большинстве случаев спасает от толкотни. И пусть компьютерные соперники, как правило, ездят по идеальной траектории, редко подрезают и почти не проявляют характер, как в **GRID 2**, заезды получаются не менее напряженными, чем прохождение спецучастков, а на высокой сложности и вовсе приходится бороться за каждую позицию. Все под стать самой дисциплине, в которой мощные хетчбэки носятся как угорелые, разметывая грязь и пыль, – то есть обеспечивая настоящее зрелище.

В сетевых соревнованиях Codemasters не показала ничего особенного. Главное, что онлайн стабильно работает и быстро находит соперников, позволяя выехать против людей, пободаться с ними и прочувствовать борьбу корпус в корпус. Как и ралли-кросс, это скорее приятное дополнение к основному раллийному пиршеству.

Зато асинхронный мультиплеер бросает вызов постоянно. Каждый день, неделю и месяц там появляются новые испытания класса «пройти спецучасток или серию на определенной машине». Они мало отличаются от обычных заездов на время, разве только ваш результат сравнивается не с тем, что наездили боты, а с выступлениями других игроков.

А еще можно пойти наперекор всему и создать собственную лигу в любой из дисциплин, сделать ее публичной или ограничить состав участников друзьями и самому управлять гоночным сезоном, выбирая новые испытания.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ДЕТАЛИ

В отношении DiRT Rally нужно четко понимать следующее: игра заточена в первую очередь под руль. В последние годы игроки много жаловались на плохую поддержку гоночных контроллеров в играх Codemasters.

Так же было и на стадии раннего доступа к этой игре, но разработчики оперативно пошли игрокам навстречу, и сейчас

DiRT Rally поддерживает рули всех основных производителей. А обратную отдачу сбалансировали так, что она больше не страдает от «эффекта гидроусилителя» и излишней чувствительности.

С другими устройствами водить намного сложнее. Конечно, можно подключить геймпад или по старинке мучить клавиатуру, но наклона стиков и тем более нажатия «вкл./выкл.» на стрелочках не хватает, чтобы как следует почувствовать автомобиль в повороте.

Модель поведения машины в игре, физика покрытия и прочие технические детали для DiRT Rally переписывались с нуля. Разработчики начали с простого переноса механик из **DiRT 3**, но быстро поняли: что-то здесь неладно. Они следовали принципу «на средних скоростях раллийный автомобиль может водить кто угодно – вот на высоких это уже испытание».

Именно так машины и управляются. У каждой из них свой характер, а повышение мощностей необязательно означает занос на дороге. Лишь культовая Lancia Stratos и другие заднеприводные машины ходят из стороны в сторону, приучая плавнее работать с педалью газа. Да и в целом скольжение здесь не беда, а инструмент. Иногда в крутые повороты так заходить быстрее, а некоторые шпильки без ручника и вовсе не осилить.

DiRT Rally отражает суть ралли как самой зрелищной и динамичной дисциплины автоспорта лучше, чем официальная WRC от итальянских разработчиков Milestone. Кого-то может огорчить невозможность примерить шлем любимого Себастьена Ожье и других раллийцев. Но от отсутствия отягощающих разработку лицензий DiRT Rally только выиграла. В первую очередь – с точки зрения геймплея.

Как и положено в этом виде автоспорта, нужно приспосабливаться под каждое покрытие трассы. И тут уж никакой фотореалистичный дождь с грозой из **Project CARS** или аквапланирование из **Forza Motorsport** даже в сравнение не идут со всеми ситуациями, возможными в DiRT Rally.

Сухой грубый гравий, вязкий гравий с грязью, пыльный грунт, цепкий асфальт, гололедица – с каждой поверхностью автомобили контактируют по-своему. Выезжая в ливень, осторожничаешь, в мокрый снег ко всему прочему добавляется туман и начинает не хватать видимости. Что уж говорить о ночи, когда в непроглядной темноте, пропустив крутой поворот, улетаешь с обрыва...

Поломанную машину нужно чинить. Если она перестает заводиться в гонке, это можно сделать моментально, получив солидный штраф ко времени. В серии соревнований на ремонт мелких поломок между заездами накладывается лимит в условные тридцать минут или час, за которые не особенно-то много отладишь.

Процесс можно ускорить, наняв квалифицированных механиков. Это ускоряет и получение модификаций для автомобиля, открывающихся автоматически (достаточно проехать определенное количество километров), а вот повышение той же мощности дает не такое значительное, чтобы этим озабочиваться.

В условиях непрекращающихся испытаний, которые устраивает вам игра, большое значение приобретает настройка машины перед гонкой. Со временем понимаешь, как важно правильно менять баланс веса на грунте или гравии, насколько эффективна жесткая подвеска на асфальте. Главный вывод, к которому подводит игра, – настройками пренебрегать не следует, ведь правильно откалиброванная машина может отвоевать несколько лишних секунд.

Когда же видишь все именитые автомобили, начиная с эпохи шестидесятых и кончая современностью, то просто глаз радуется. Они поделены на классы, среди которых R4, F2, Group B, автомобили для «восхождения на гору» и ралли-кросса. Представлены чемпионские Subaru Impreza Колина Макрея и Ричарда Бернса, Citroen C4 Себастьена Леба, все знаковые Lancia, старенький Ford Escort Mk.II, полноприводная Audi Quattro S1 и другие. Кажется, все любимые автомобили собрались нам на радость в одном месте. Не хватает разве что засветившейся в DiRT 3 Alpine-Renault A110, но это уже мелочи.

ЛИЦО ПЕРЕМЕН

Эксперимента ради DiRT Rally выпустили в раннем доступе полгода назад. Тогда Codemasters переживала не лучшие времена. Увольнения, смена руководителя, финансовые проблемы – новости об этом появлялись чаще, чем сведения о новых играх англичан. Всего один неверный шаг мог обернуться крахом, поэтому они решили сперва прощупать почву – и не прогадали. Уже тогда после завершения очередного заезда закрадывалась мысль, что к проекту приложил руку профессиональный гонщик уровня Колина Макрея.

И она оказалась недалека от истины. Не кто иной, как главный дизайнер про-

НОЧЬЮ
спасают только фары. Не разбейте их!

ТА САМАЯ SUBARU IMPREZA Колина Макрея. На похожей выступает Пол Коулмен

екта, регулярно участвует в ралли в качестве штурмана. Его же голос ведет нас по маршрутам в DiRT Rally. Зовут его Пол Коулмен. В Codemasters он с начала двухтысячных и в разработке Colin McRae Rally тоже участвовал.

Чуть позже, став штурманом, Коулмен, по его словам, по-новому взглянул на многие элементы гонок, которые не получалось должным образом реализовать в играх. С тех пор он загорелся идеей сделать самый реалистичный раллийный симулятор. Коулмен уверен, что сейчас время симуляторов, время перемен. Эксперимент определенно удался, и мы полагаем, что о Поле Коулмене услышим еще не раз.

ХАРДКОР

Проблема DiRT Rally кроется в ее неимоверной сложности. Еще на стадии раннего доступа игроки прозвали ее «Dark Souls от мира гонок». Надо сказать, есть за что. Карьера здесь строится так: мы участвуем в нескольких соревнованиях и, набрав достаточное количество очков по итогам, переходим на следующую стадию. Но если поначалу мы сами не можем удержаться на узких маршрутах и финишируем с минутным отставанием, то по мере роста сложности приходит осознание, что здесь мало чисто проходить участки – нужно проходить их быстро, очень быстро. А на то, чтобы этому научиться, может уйти добрый десяток часов.

На прекрасную подборку автомобилей большую часть времени в режиме карьеры облизываешься просто потому, что кредиты здесь зарабатываются ой как непросто. И при этом все машины сразу доступны в свободных заездах. В мультиплеере же позволяют перезапустить лишь соревнования из серии спецучастков, но только заново, с самого первого маршрута. То есть, пока не вызубришь все трассы, соваться в онлайн вообще не стоит. Вот уж и правда – Dark Souls от мира гонок.

При этом нужно понимать, что сложность тут возмещает небольшое количество соревнований. Шесть стран, пусть и с длинными спецучастками (каждый проходится в среднем за 4–10 минут), шоссе Пайкс Пик и три трассы для ралли-кросса – английский Лидден-Хилл, шведский Хельес и норвежский Хелль. Кажется, что этого мало... Правда, и на них мастерство можно оттачивать до бесконечности.

■■■

Теперь можно сказать однозначно: Codemasters удалось создать подлинную наследницу Colin McRae Rally – несколько иную, местами более жесткую и суровую, но отвечающую духу знаменитой предшественницы.

DiRT Rally заставляет упорно учиться, переживать свои неудачи, злиться на чрезмерную сложность и терпеливо копить на автомобили. Но как только ты здесь чего-то добиваешься, ты понимаешь – оно того стоило.

Мы получили ралли, которое заслужили, симулятор, который давно ждали, – DiRT Rally с протяженными, узкими, как лезвие бритвы, опасными спецучастками, с захватывающим дух «восхождением на гору», с динамичными кольцевыми гонками. Иронично, но гонка без лицензии на чемпионат мира по ралли сумела обозначить новый уровень реализма в жанре! ■

КАК МЫ ИГРАЛИ

ВО ЧТО: автор купил игру задолго до релиза в версии раннего доступа.
НА ЧЕМ: PC с рулем Logitech G27.
СКОЛЬКО: в общей сложности около восьмидесяти часов в раннем доступе и после релиза.

О ЛОКАЛИЗАЦИИ

В игре нет русского языка.

ПОРАДОВАЛО:
– реалистичная, но доступная физика поведения автомобилей;
– множество покрытий на трассах и разные погодные условия;
– каждый день, неделю и месяц – новые суровые испытания в асинхронном мультиплеере.

ОГОРЧИЛО:
– высокий порог вхождения для новичков;
– резкая смена курса порадует не всех;
– не так уж много трасс.

ДОЖДАЛИСЬ?
DiRT Rally напоминает Colin McRae Rally, но при этом сложнее и многограннее предшественницы. В последние годы вышло немало скрупулезно проработанных автосимуляторов про кольцевые гонки, но по-настоящему реалистичным симулятором ралли можно назвать именно DiRT Rally.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
10
«Идеал»

ВЕРДИКТ

ЖАНР
Ролевая игра
ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК
Red Hook Studios
МУЛЬТИПЛЕЕР
Нет
ПЛАТФОРМА
PC
САЙТ ИГРЫ
darkestdungeon.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Intel Core i3, 2 ГБ, 1 ГБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Intel Core i5, 4 ГБ, 2 ГБ видео

DARKEST DUNGEON

У МЕНЯ ДЕПРЕССИЯ

АРТЕМИЙ КОЗЛОВ

Я называю крестоносца Степаном. Я рад его успехам, каждой преодоленной депрессии, каждой проявившейся черте характера. Я рассказываю знакомым, что Степан в третий раз подцепил глистов. Придумываю ему друга – выродка Олега, которого крестоносец-цундэрэ отказывается держать за руку.

Когда Степан погибает, я называю в его честь только что завербованного одноглазого старика, ведь на самом деле Степан не умер – мы оставили его умирать. Но он выжил и вернулся не просто Степаном, а Ядовитым Степаном. Его дело еще не закончено. Пятнадцатью Степанами позже я с этим завязываю. Все умрут.

Ха-ХА!

Анекдот: заходят мародер, крестоносец, жрица и оккультист в подземелье. Одного рассекли пополам, другого хватил инфаркт, третья ушла в запой, а четвертого лечат от столбняка. Ха-ха!

ВРЕМЯ ОТ ВРЕМЕНИ герои в критической ситуации, вместо того чтобы резать себя, проявляют себя как, собственно говоря, герои. Это делает их гораздо сильнее и часто освобождает от проблем со стрессом до конца подземелья

В **Darkest Dungeon** сходят с ума и умирают. Обыкновенным ролевым персонажам к шкале физического здоровья добавили здоровье душевное и постоянно меняющийся набор черт характера – положительных и отрицательных. Из-за этого герои куда реже ведут себя как герои и куда чаще – как руководящие ими D&D-нерды, оказавшиеся ночью посреди Бирюлевского дендропарка, по которому, как известно, шастают разбойники, свинолюди и порождения забытых богов. Обычные истории про подземелья и драконов превратились в психологический хоррор.

На уровень стресса влияет все. Медленно затухающий факел. Критические ранения. Нытье сопартийцев. Целенаправленные психоатаки. Доходит до того, что бойца куда легче потерять из-за сердечного приступа, чем из-за удара топором по голове. Когда герои оказываются на изломе и в них сами собой проявляются сильнейшие или слабейшие черты, начинаешь видеть перед собой личностей, пусть у них нет ни предыстории, ни реального места в мире, только действия, под которые легко нафантазировать свой рассказ. Появляются свои Сте-

ТАК ВЫГЛЯДИТ психологический портрет Олега. Такой он. Скользкий тормоз

БОССЫ ХОРОШИЕ и действительно разные, но в какой-то момент придется убивать их по второму и, вероятно, третьему кругу. Тогда уже не настолько весело

В ТЕМНЕЙШЕМ ПОДЗЕМЕЛЬЕ знакомые противники превращаются в искаженных тварей. Но до этого нужно дожить

паны – светлые звездочки, на своем горбу вытаскивающие всю команду. Или мерзкие Олеги, своими истериками срывающие один поход за другим.

Герои будут умирать – и это нормально. Состав команды постоянно меняется, а вместе с ним меняется динамика боя. Пошаговые стычки напоминают о классических пошаговых jRPG (или о **Disciples**), только здесь расположение героев определяет их умения: одна и та же расхитительница гробниц в переднем ряду будет разбивать лица киркой, а при необходимости отступит назад – и оттуда, из относительной безопасности, начнет метать отравленные ножи. Впрочем, безопасность очень относительная. Кто-то из врагов, конечно, споткнется об авангард, а кто-то, наоборот, сосредоточится на тех, кто в тылу. И все это стоит учитывать при сборе команды.

Боевая система в Darkest Dungeon – столь же великое достояние, как и ее мрачная стилистика со стилизацией под «Хеллбоя», идеальный рассказчик и саундтрек Заповедника с визжащими на фоне свиньями. После года в Early Access баланс отточили до безупречности. Все на месте. Ничего лишнего. Никого лишнего. Но что-то не так.

ЧТО НЕ ТАК?

Некоторые жалуются, что здесь часто проигрываешь из-за случайного промаха в самый важный момент. На самом деле, как бы бросок кубиков ни влиял на исход чего угодно, этот исход не так сложно контролировать. Можно просто развернуться и уйти, пусть это и противоречит привычке. Это нормально – сказать «идите к черту, я домой» и убежать, когда на тебя смотрит космическая мразь из японских мультиков про растление эльфийских принцесс, а партийный шут вместо того, чтобы делать ход, ковыряет свои кишки кинжалом и очень расстраивает этим истекающего кровью

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: полная версия предоставлена разработчиком за несколько дней до выхода. Текст актуален для релизной версии от 22 января.
НА ЧЕМ: PC.
СКОЛЬКО: тридцать часов в релизной версии и около семи в Early Access.

ГДЕ-ТО С 6 УРОВНЯ
Darkest Dungeon становится невыносимо сложной – некоторые не вытерпят и бросят

ПРОХОДИТЬ ИГРУ
лучше всего без гайдов, чтобы всякий раз приятно удивляться очередной гадости

ПЯТЬ «РЕГИОНОВ» – пять наборов опасностей, которые игра тасует в случайном порядке. Где-то вас будут охотнее травить, где-то – пускать вам кровь, где-то – делать все сразу

собаковода. Здесь постоянно приходится сопоставлять свои силы и предстоящий риск, и, как только это усваиваешь, все встает на свои места.

Поэтому проблема Darkest Dungeon не в том, что она сложная, а в том, что она затянута. Заставляет отрабатывать ошибки, будто университетский преподаватель, у которого слишком много свободного времени. Проиграв бой, нельзя просто вернуться и разыграть его лучше – сперва нужно прокачать новых героев взамен умерших в подземельях, где ты уже был и где гарантированно не произойдет ничего невиданного. В лучшем случае кто-то из героев сбежит из поместья искать приключений и сифилис.

А поощрять Darkest Dungeon почти не умеет. Это важно. **Bloodborne** постоянно платит за вашу боль чем-то новым, в **Dwarf Fortress** поражения генерируют абсурдные истории, по которым пишут книги. Здесь разнообразие берется из сочетаний героев, и поначалу Darkest Dungeon удачно его разыгрывает – убивает одних и отправляет в санитарий других, вынуждая подстраиваться и собирать партии, которых у вас еще не было.

А потом новые варианты заканчиваются и становится хорошо заметно, что вплоть до последнего подземелья правила игры не меняются в принципе. Прокачанный герой, по сути, только наносит и выдержи-

НАДЕЕМСЯ, ЧТО у крестоносца Яна нет вредных привычек и он не сложит голову в первом же бою

О ЛОКАЛИЗАЦИИ

Переведен интерфейс и субтитры. По-настоящему расстраивают только некрасивые шрифты и строчки, порой вылезающие за рамки интерфейса. Описания свойств навыков более чем адекватны, а реплики рассказчика грамотны, хотя и лишены стилистического пафоса и поэтической ритмики оригинала.

вает чуть больше урона, но учитывая, что параметры врагов (одних и тех же, включая боссов) растут соразмерно, это ни на что не влияет. Ветеран так же легко умирает, так же легко впадает в деменцию и дерется в том же самом стиле, в котором дрался всегда.

■ ■ ■

Как бы сильно вы ни привязывались к своим героям, сама Darkest Dungeon относится к ним как к пушечному мясу. А самое заметное изменение в последнем, темнейшем подземелье заключается в том, что там вы гарантированно теряете случайного героя при попытке сбежать. Лучшая идея!

Darkest Dungeon легко улучшить, вполовину сократив все, что лежит между «наконец-то я понял, как в это играть» и концовкой. Стиль, дух и боевая механика безупречны, пока остается что-то, чего ты еще не видел. И пока ты относишься к своим героям как к героям, а не как к расходному материалу. Пока видишь в списках черт их характера именно черты характера, а не клубок из плюсов и минусов. Пока не осознаешь, что последние тридцать часов ты провел в ожидании тех же впечатлений, что получал в первые пятнадцать.

ОЧЕРЕДНАЯ ГРУППА невротиков скорее всего выйдет из подземелья не в полном составе и будет долго печалиться

Но, черт побери, те первые пятнадцать... Они прекрасны. Главное – знать, что концовка Darkest Dungeon прямо указывает, что настоящего конца быть не может. Поставьте точку там, где сами хотите ее увидеть, – попытки доиграть через силу ни к чему хорошему не приведут. ■

ПОРАДОВАЛО:
– удачно отлаженный баланс сложности;
– гибкие и непохожие друг на друга классы;
– герои, красиво скатывающиеся в пучины безумия;
– идеально подходящая стилистика и голос рассказчика.

ОГОРЧИЛО:
– интересные неожиданности очень быстро заканчиваются;
– нет причин двига ться дальше, кроме природной упертости и надежды увидеть финальное подземелье;
– прокачка неоправданно затянута и не ведет почти ни к чему.

ДОЖДАЛИСЬ?
У Darkest Dungeon одна критическая проблема: она злоупотребляет гостеприимством. Однако играть все равно надо. Потому что темно, необычно и иногда – до дрожи в коленках.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
7,0
«Хорошо»

ЖАНР Экшен
ИЗДАТЕЛЬ Devolver Digital
РАЗРАБОТЧИК Free Lives
МУЛЬТИПЛЕЕР Интернет
ПЛАТФОРМА PC, PS4
САЙТ ИГРЫ broforcegame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Intel Core 2 Duo, 4 ГБ, 1 ГБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Intel Core i5, 4 ГБ, 2 ГБ видео

BROFORCE

ЧЕРТ, ДАВНО ПОРА!

ВИТАЛИЙ ВАСИЛЬЕВ

Нет, это не Арнольд Шварценеггер, не Сильвестр Сталлоне и вовсе не Брюс Уиллис. Это Броммандо, Рэмбро и Крепкий Брорешек. Совсем другие люди, понимаете?

Весь мир в Broforce пронизан террором и несправедливостью. Идеальное место для тех, кто несет демократию на крыльях бомбардировщиков. Мы сражаемся за все хорошее против всего плохого во всех точках земного шара. Это приказ. А приказы, как известно, не обсуждаются.

GET TO THE CHOPPA

Broforce – это боевик, в котором вашей главной задачей будет добраться до верхней точки уровня, водрузить там звездно-полосатый флаг и запрыгнуть на вертолет, попутно сровняв все с землей. Любой объект в игре можно уничтожить, но, помимо деструктивного удовольствия, разрушаемость может принести ощутимую пользу. Скажем, вы можете пробурить под землей тоннели и вылезти с другой стороны вражеского укрепления.

Как только вы выходите на миссию, в ваше распоряжение поступает отряд знакомых персон. В нем принято называть друг друга «бро»; соответственно, играем мы за таких персонажей, как Броминатор, Бробокоп, Рэмбро и других кумиров детства, каждый из которых чем-то выделяется среди прочих. Кто-то стреляет из автомата, как Джон Макклейн, кто-то лихо владеет холодным оружием, как Блэйд или Черная Мамба, а некоторым хватает динамита. Вся яростная боевка завязана на три кнопки: у каждого героя есть основная атака, дополнительная способность и острый армейский нож.

Вы круты. Очень круты. Но умираете все равно после первого же ранения, так что действовать приходится быстро, но аккуратно. Враги реагируют на звук, поэтому их можно отвлекать, обходить стороной или заманивать в ловушки, которых на уровнях полно.

На высокой сложности Broforce не щадит, и умираешь тут часто. Но с каждой новой попыткой вы начинаете играть за нового героя. По уровням разбросаны клетки с пленными «бро» – по сути, это ваши жизни.

Каждый герой решает проблемы по-своему: один может перелететь пропасть с помощью приемов ниндзюцу, а другой, вызвав ракетную бомбардировку, испепелит все, включая танки, боссов и землю. Более того, не все персонажи с легкостью зачищают уровень, изрыгая во все стороны ракеты. Кое у кого – например, у Змея Броскина – есть дальнобойное оружие, позволяющее не кидаться в пекло, а аккуратно зачищать уровень с расстояния. Но таких персонажей немного. Это все-таки игра про хаос.

ВСЕ в сборе

Broforce понимает, как надо относиться к насаждению демократии. Патроны – бесконечные, взрывающиеся бочки с бензином – повсюду. Путь всегда один – напролом. Героев вы не выбираете, вам выдают случайных, и под каждую ситуацию приходится подстраиваться на лету. Запутывать врагов получается, лишь пока случайно не заденешь очередной газовый баллон и вся тактика не закончится так же быстро, как и началась.

И это прекрасно. Из любой, даже самой дурацкой ситуации можно выкрутиться, сделав отчаянный рывок к выходу. И все бы ничего, если бы порой не случалось так, что ты пробегаешь весь уровень букваль-

НУ ЧЕМ НЕ CONTRA? Типичнейший же кадр... хоть и не совсем

ИМЕЕТ СМЫСЛ СРАЗУ НАЧИНАТЬ играть в компании друзей. Так еще проще проникнуться Broforce

но по головам, никого не убивая. Broforce создана, чтобы пролетать главы на одном дыхании, уничтожая все подряд, а не искать легкие пути. И тут – такое. Она просто берет и позволяет тебе это сделать. И, само собой, ты этим пользуешься. Недопустимо!

БРО ЗА БРО

Сюжетную кампанию можно проходить вчетвером. Те же уровни, те же принципы – разница лишь в том, что с друзьями это делать гораздо легче и веселее, так что спокойно можно повышать уровень сложности.

Еще есть режим Versus, который сталкивает между собой от двух до четырех человек. Пока длится раунд, игроки пытаются уничтожить друг друга всеми возможными способами. Эти сессии очень быстрые и показывают геймплей Broforce таким, каким вы его в кампании не увидите. Получается эдакая крайне извращенная версия Super Smash Bros.

В режиме Arcade вас пускают на новые уровни, отдаленно напоминающие те, что есть в сюжетной кампании, но тоже с немного другим геймплеем. Иногда приходится спускаться глубоко под землю, где полно ловушек, и там разрушать все до основания уже будет слишком опрометчиво. Дополнительные режимы Broforce вместе позволяют вдоволь наиграться с механикой, открыть всех персонажей, покататься на всех роботах и вновь все уничтожить.

А вот редактор уровней, напротив, предлагает строить. Придумать свои ловушки, расставить врагов, выложить в интернет. А потом опять все порушить.

■■■

У Broforce две проблемы. Во-первых, это игра про взрывы и ура-патриотизм – и больше ни про что. Во-вторых, как мы уже говорили, иногда приходится просто-напросто заставлять себя играть зрелищно, исправно уничтожая все на своем пути, хотя куда легче было бы просто перелететь над головами врагов или прокопать тоннель к самому выходу.

Но это все равно самая веселая, громкая и тупая игра про классические боевики и все, что им сопутствует. Где еще вы можете поиграть за Эллен Рипли, Конана-варвара и Беатрикс Киддо в пределах одной миссии? Правильно, нигде. А тут можете. ■

КАК МЫ ИГРАЛИ

ВО ЧТО: игра куплена автором по полной цене.
НА ЧЕМ: PC
СКОЛЬКО: тринадцать часов.

ПОРАДОВАЛО:
– проще назвать героев, которых в Broforce нет, чем тех, что есть;
– все горит, взрывается и ни к чему не обязывает;
– хорошая пародия на патриотическое военное кино.

ОГОРЧИЛО:
– многих ситуаций хватает ровно на один раз;
– далеко не всегда игра дает стимул играть зрелищно и брать от жизни все.

ДОЖДАЛИСЬ?
Это самые настоящие американские горки. Broforce – почти безупречная квинтэссенция всего, что есть в старых боевиках. Таких дурацких и таких замечательных.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

8,0

«Отлично»

ВЕРДИКТ

ЖАНР
Игра о потере
ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК
Numinous Games
МУЛЬТИПЛЕЕР
Нет
ПЛАТФОРМА
PC
САЙТ ИГРЫ
thatdragoncancer.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Intel Core 2 Duo,
2 ГБ, 512 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Intel Core i5,
2 ГБ, 1 ГБ видео

THAT DRAGON, CANCER

УБИТЬ ДРАКОНА В СЕБЕ

СТАНИСЛАВ МИНАСОВ

Признаюсь честно, я боялся запускать **That Dragon, Cancer**. Боялся, что игра впадет в крайность и будет рисовать сплошь мрачные и упадочнические картины – либо, наоборот, возьмет фальшиво оптимистичный тон и станет сыпать шаблонами вроде «Эгегей, жизнь же продолжается, ко всему надо относиться оптимистично!». Боялся, что игра превратится в копию **Sunset**, где неумелое исполнение сгубило изначально правильную идею. Но если в случае с историей об-эмигрантке такое простительно, то в случае со смертельной болезнью – нет.

Однако я боялся не того. That Dragon, Cancer именно такая, какой должна быть. Честная, в высшей степени эмоциональная и очень реалистичная история о том, как бороться и не забывать в этой борьбе о главном.

ЧЕРЕЗ ЗАМОЧНУЮ СКВАЖИНУ

That Dragon, Cancer – это пронзительно личная история супругов Райана и Эми Грин, посвященная памяти их сына Джоэла. В годовалом возрасте у мальчика обнаружили злокачественную опухоль, и прогнозы врачей обещали ему пару месяцев жизни. Джоэл прожил еще четыре года и умер в марте 2014-го года. Собственно, игра – не только о борьбе Джоэла и его родителей с раком, но и о его жизни в эти четыре года.

Обычно по таким историям снимаются фильмы (с обязательным «Основано на реальных событиях» вначале), иногда пишутся книги или песни. Пожалуй, в искусстве существует даже отдельный небольшой жанр трагедии смертельных болезней. Но в играх эту тему затрагивали разве что в коротких экспериментальных зарисовках. That Dragon, Cancer по сравнению с ними – как полноформатный фильм на фоне дебютных короткометражек.

Каждая из четырнадцати сцен показывает определенное воспоминание или событие. В них не нужно искать или решать некие задачи – от вас ждут, что вы просто будете рядом в каждый конкретный момент, пропуская происходящее через себя.

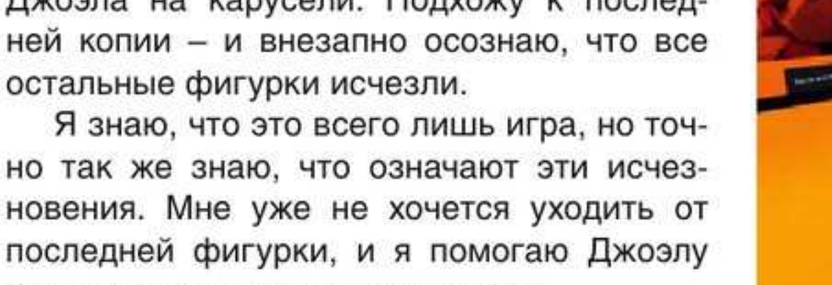
Вы словно наблюдаете за жизнью семьи Грин со стороны: слушаете закадровый голос Райана, голосовые сообщения, которые оставляла Эми, выдержки из ее и его дневников, смех Джоэла и его отдельные неуклюжие слова. Все это создает такой эффект реальности, что иногда становится даже чуточку стыдно. Будто подсматриваешь за чужой трагедией в замочную скважину.

В общем-то так оно и есть – с той лишь разницей, что нас пригласили подсмотреть, притом явно с какой-то целью. Но That Dragon, Cancer – это одновременно летопись и одной семьи, и многих. Люди со всего света присылали Райану и Эми свои истории борьбы с раком, потерь или неожиданных побед. Большая часть из них попала в игру в виде открыток, картин и записок в бутылках, и это тот случай, когда даже несколько предложений вызывают сильнейшие эмоции.

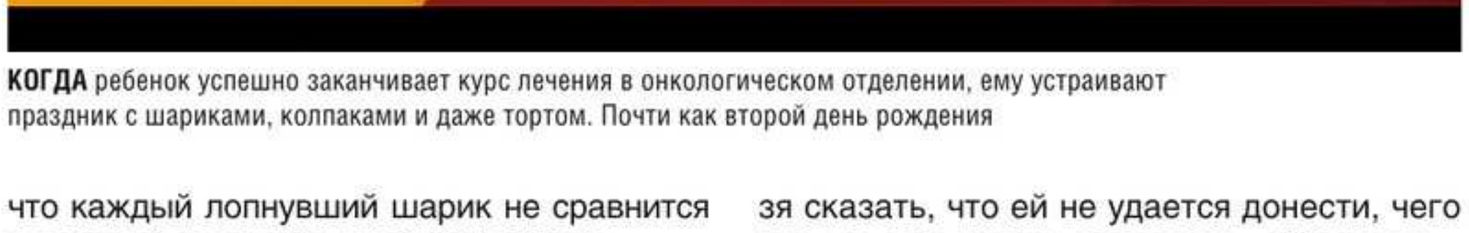
ЧТО ТАКОЕ БОЛЬ, ЕСЛИ ДЛЯ НЕЕ НЕТ СЛОВА?

Один из первых уровней, солнечный день на игровой площадке среди деревьев. Райан сидит на скамейке, и его голос что-то говорит за кадром, а на самой площадке

ВМЕСТЕ С РАЙАНОМ И ЭМИ
мы пройдем через самые светлые...



...И САМЫЕ МРАЧНЫЕ
моменты жизни Джоэла



КОГДА ребенок успешно заканчивает курс лечения в онкологическом отделении, ему устраивают праздник с шариками, колпаками и даже тортом. Почти как второй день рождения

играют несколько копий Джоэла. Я подхожу к первой из них, сидящей на игрушечном коне, и помогаю ему раскачаться. Мальчик радостно смеется. Перехожу к фигуре на качелях и подталкиваю ее. Затем катаю Джоэла на карусели. Подхожу к последней копии – и внезапно осознаю, что все остальные фигурки исчезли.

Я знаю, что это всего лишь игра, но точно так же знаю, что означают эти исчезновения. Мне уже не хочется уходить от последней фигурки, и я помогаю Джоэлу скатываться с горки раз за разом.

Другая сцена. Райан засыпает вместе с Джоэлом на больничной койке после долгого дня процедур. В его сюрреалистичном кошмаре Джоэл летит на связке медицинских перчаток, а мы помогаем ему избежать столкновения с огромными колючими... метастазами?

Постепенно больных клеток становится все больше, они заполняют почти весь экран, а шарики лопаются один за другим. И хотя предельно ясно, что Джоэл не долетит до конца, я судорожно маневрирую, стараясь продержаться как можно дольше. Потому что каждый лопнувший шарик не сравнится и с сотней смертей в иной **Call of Duty**.

Непросто сделать мини-игры понятными на уровне эмоций – но у Райана получается. Чаще да, чем нет, по крайней мере. Но если That Dragon, Cancer и дает где-то осечки, то как раз в такие, «игровые», моменты. Нельзя сказать, что ей не удается донести, чего она от вас хочет: намеками, образами – рано или поздно нужная идея до вас достучится.

Но лучше всего That Dragon, Cancer удается вести повествование через ощущения, притом, как хорошо видно по мно-

THAT DRAGON, CANCER – одна из тех игр, в которой чувствуешь себя беспомощным наравне с родителями мальчика

В КАЖДОЙ ЗАПИСИ из дневника Эми фигурируют Бог, рай и вера в лучшее будущее для Джоэла

гим сценам, ей для этого не обязательно превращать ситуации в «игровые» метафоры. Это попросту не всегда окупается: редкие, но все же наличествующие моменты простоя от непонимания правил далеко не всегда компенсируются моментами внезапного просветления.

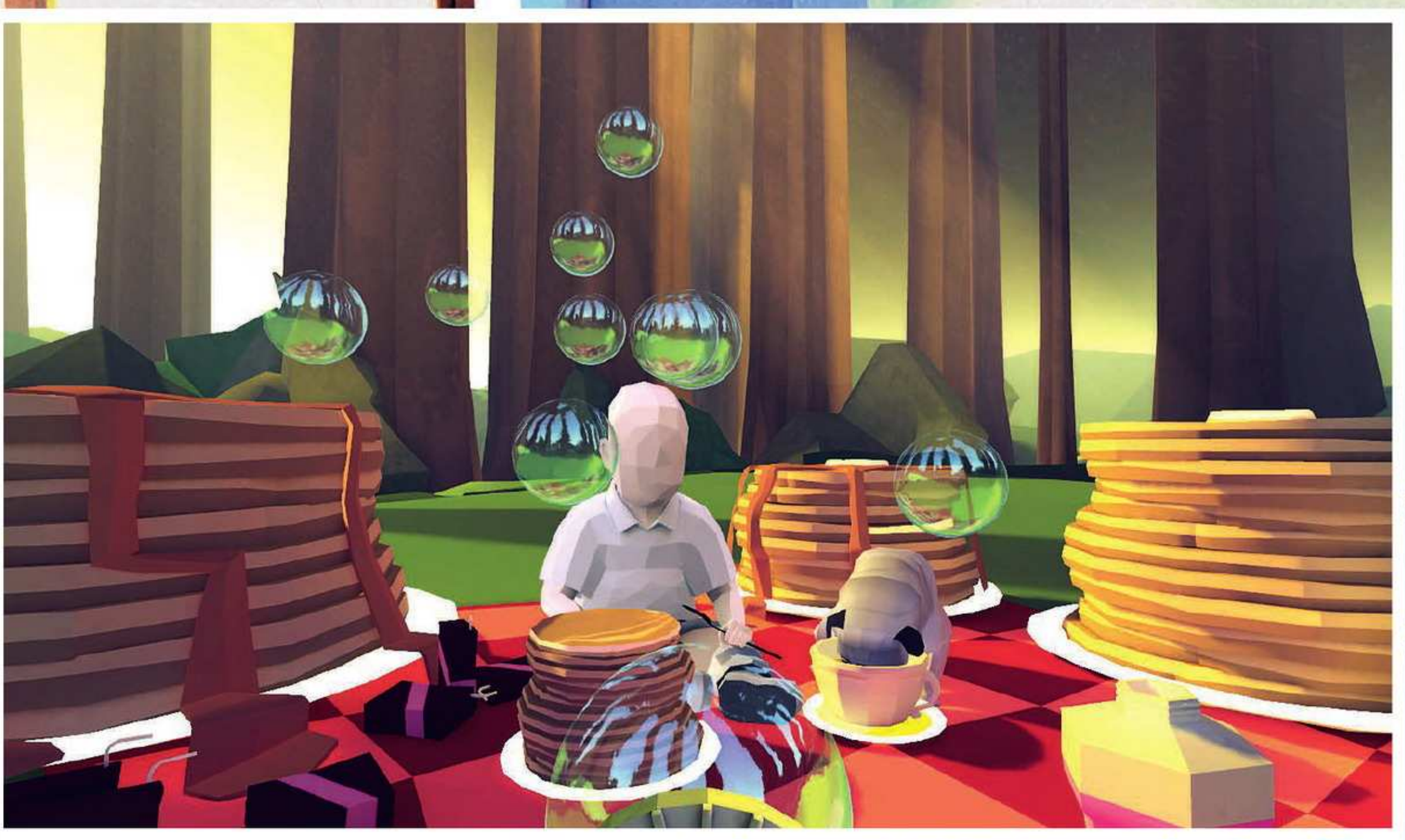
И ГРЯНУЛ ГРОМ

Первые две трети That Dragon, Cancer дают один из самых эмоциональных и запоминающихся игровых опытов, что я испытывал в своей жизни. А затем... затем возникают вопросы, которых в такой истории хотелось бы всеми силами избежать.

Представьте, что вы волею случая разговорились с незнакомцем на вокзале. Слово за слово, и вот он внезапно делится с вами трагической историей из своей жизни. Вы отлично его понимаете, чувствуете симпатию, тем более что испытывали подобное, и рассказываете ему свою историю в ответ. Редкий случай – эмоциональное единение двух совершенно незнакомых людей, полная душевная открытость и удивительная близость.

И тут внезапно, когда вы наиболее уязвимы, собеседник наклоняется к вам и предлагает вступить в небольшое религиозное общество. Закрадывается подозрение, что весь предыдущий разговор был фальшивкой и вел только к этому моменту (даже если это и не так).

Нечто подобное происходит под конец That Dragon, Cancer. Можно посчитать это совпадением и возразить, что в игре видится то, чего в ней на самом деле нет, но... уж больно выверено и слишком талантливо сделано все остальное, чтобы это было случайностью. Более того, беглый взгляд на историю создания игры всё только подтверждает.



ДРАКОН ВСЕГДА РЯДОМ и постепенно подкрадывается даже в самый светлый день

КАК МЫ ИГРАЛИ

ВО ЧТО: предрелизная версия была предоставлена разработчиками.
НА ЧЕМ: PC
СКОЛЬКО: четыре часа.

Я отлично понимаю, что эта игра – в первую очередь личная история семьи Грин, отражающая их переживания и субъективный взгляд на жизнь, с которым где-то можно не соглашаться. Кроме того, я всегда уважительно относился к приверженцам любых религий. В конце концов, каждый волен верить в то, во что захочет и к чему лежит его сердце.

Но я не люблю, когда люди пытаются склонить к своей вере других. Я считаю неправильным, когда это делается через искусство. И терпеть не могу, если при этом играют на эмоциях.

Потому что видеть страдания своего ребенка, слышать, как он задыхается от собственной рвоты или кричит по ночам от боли, держать его за руку, а затем говорить: «Значит, так было угодно Богу» – это не смирение, это спасительное лицемерие, которым его подменяют. Или ребенок действительно все это заслужил?..

МОЖНО ПО-РАЗНОМУ воспринимать идею смирения – но для некоторых людей это все-таки игра о болезни, а не о вере

■■■

Перечеркнула ли концовка мое впечатление об игре? Сложный вопрос, на который я пытался найти ответ несколько дней и так и не пришел к однозначному выводу.

Важно не то, что драконы существуют, а то, что – порой – их можно победить. Это чудовища, которые возвращаются вновь и вновь, пожирая человека изнутри каждый день, это болезнь, что ломает и поглощает даже самых стойких. Но это не значит, что с ними не надо сражаться. Не означает, что мы должны сдаваться без борьбы.

И однажды я расскажу своим детям, как их прабабушка сражалась с драконом. ■

ПОРАДОВАЛО:
– еще один важный шаг для видеоигр как серьезного медиаформата;
– прекрасная цветовая гамма и операторская работа;
– эмоциональный настрой;
– отличная музыка.

ОГОРЧИЛО:
– может показаться, что игра слишком лезет в душу;
– не всегда удобное управление, не всегда понятно, чего от тебя хотят.

ДОЖДАЛИСЬ?
Эту игру невозможно оценить объективно. Ее трудно советовать, потому что играть в нее порой физически больно – но не от того, что она плохо сделана, а от того, что она сделана порой слишком хорошо и заставляет испытывать эмоции, которые хотелось бы не испытывать никогда.

Возможно, она вызовет в вас грусть. Возможно – ярость. Не исключено, что поможет справиться с болью. Вы должны сами понять, нужно ли это вам.

ВЕРДИКТ

ЖАНР Приключение
ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК Night School Studio
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC
САЙТ ИГРЫ nightschoolstudio.com

OXENFREE

ТАИНСТВЕННЫЙ ОСТРОВ

СЕРГЕЙ ЦИЛЮРИК

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Intel Core 2 Duo, 2 ГБ, 1 ГБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Intel Core i5, 4 ГБ, 1 ГБ видео

Пятеро подростков отправляются на необитаемый остров, чтобы провести там ночь за выпивкой и глупостями. Ни с кем не знакомый Джонас чувствует себя лишним, инфантильный Рен лелеет надежду завязать романтические отношения со скромницей Ноной, а красноволосая Кларисса, словно пороховая бочка, готова вспыхнуть от одного присутствия Алекс: некогда одно трагическое событие возвело между ними стену.

Все меняется, когда Алекс и Джонас обнаруживают в пещерах таинственную аномалию, реагирующую на радиоволны. Настроившись на нужную частоту, они сталкиваются с чем-то потусторонним и зловещим.

ОЧАРОВАНИЕ

Oxenfree покорила меня первым же трейлером. Обезоруживающая непосредственность ее героев, чарующая атмосфера таинственного острова, завораживающая встреча со сверхъестественным – Oxenfree стала для меня одной из самых ожидаемых игр 2016 года.

И ее первая половина под стать завязке. После происшествия в пещере герои оказываются раскиданы по всему острову, и в роли Алекс мы пытаемся разобраться в происходящем. С чем именно она столкнулась? Куда занесло ее друзей? Всё ли с ними хорошо? Алекс вскоре встречается с Джонасом, и они вместе отправляются блуждать по острову в поисках товарищей и ответов.

Джонас и Алекс – сводные брат и сестра, только что встретившиеся впервые. Во время своего омраченного паранормальными явлениями путешествия они знакомятся друг с другом, делятся сокровенным, сближаются – если того, конечно, захочет игрок, выбирающий за Алекс все ее реплики.

В диалогах и кроется сила Oxenfree – они написаны и сыграны столь живо, столь естественно, что ощущение всамделишности не пропадает.

Ярким получилось и первое знакомство с локациями. Заброшенная военная база, так и не превращенная в музей, скалистые тропы, одинокая избушка в лесной глуши, место для кемпинга, покинутое словно бы минуту назад, – все они окутаны ореолом таинственности, словно скрывают некую нерассказанную историю.

Oxenfree мастерски удается заинтриговать, заставить проникнуться ситуацией, в которой оказались герои. Погружению в атмосферу игры способствует и радио – то самое, из-за которого Алекс и ее друзья вляпались в эту передрягу. Тут это ключевая вещь, способная влиять на всевозможные аномалии и даже открывать замки, достаточно найти нужную частоту. А можно и просто слушать радиоэфир, в котором эхо современных мелодий перемежается с отголосками передач из прошлого и чем-то потусторонним и по-настоящему жутким.

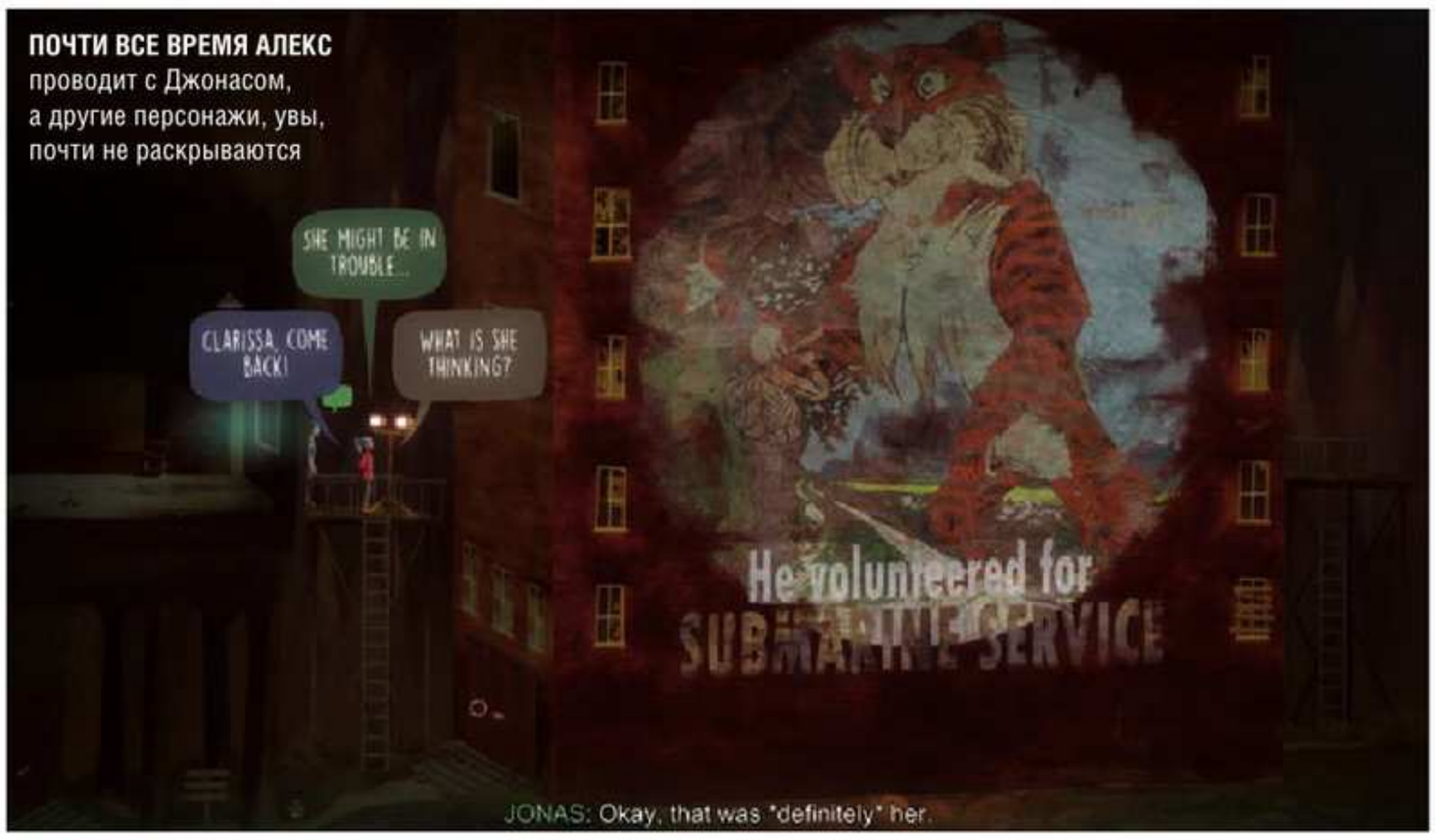
ХОТЯ ПЕРСОНАЖИ и выполнены в виде простеньких низкополигональных моделек, это не бросается в глаза благодаря всегда держащейся на расстоянии камере

НЕДВУСМЫСЛЕННОСТЬ

Студия Night School Games основана выходцами из Telltale, и это заметно. Oxenfree достаточно линейна, и, по сути, единственное, чем в ней приходится заниматься, – это ходить и выбирать реплики.

Диалоговая система Oxenfree напоминает о **The Walking Dead**: три варианта ответа и возможность промолчать. Болтовня продолжится и без участия Алекс – более того, велик шанс, что она выбранной репликой кого-то перебьет (в отличие от героев TWD, она не дожидается конца чужой фразы и начинает говорить сразу же, как только вы нажмете на желаемый вариант).

У выборов есть последствия, хоть Oxenfree, в отличие от работ Telltale, об этом и не напоминает. Так, можно со всеми



ПОЧТИ ВСЕ ВРЕМЯ АЛЕКС проводит с Джонасом, а другие персонажи, увы, почти не раскрываются

разругаться (за это даже достижение дают) или же, наоборот, всем помочь и со всеми сдружиться. Последний вариант выбрали более чем две трети игроков, и это не делает игре чести. Какой смысл в нелинейности, если подавляющее большинство выбирает одно и то же?

Oxenfree слишком не хватает неоднозначности. Дилемма, сводящаяся к «быть подлецом или нет», – это все равно что отсутствие дилеммы. А ведь игры от Telltale запоминались именно непростыми решениями!

РАЗОЧАРОВАНИЕ

Обиднее всего, что Oxenfree, кажется, не понимает сама, к чему стремится. Ей удаются задушевные разговоры, но краеугольный камень сюжета и основная интрига кроются вовсе не в них, а в чертовщине, с которой сталкиваются герои. Но ее объяснение оказывается предсказуемым, а развязка конфликта – тривиальной и недостаточно драматичной. Но, главное, вся эта линия ничего не дает персонажам, не показывает их с новой стороны.

Не удалось этой стороне Oxenfree и раскрыть свой потенциал как хоррору (а потенциал есть – визуальные и аудиоэффекты тут просто потрясающие). Пожалуй, самое показательное – реакция Алекс: уже к середине игры, стоит ей понять, что опять что-то не так, она пожимает плечами и сокрушенно вздыхает: «Боже, еще одна аномалия, когда же это кончится». То, что должно было поражать, удивлять и вызывать мурашки по коже, превращается в рутину, лишенную всякого смысла.

КАК МЫ ИГРАЛИ

ВО ЧТО: копия игры приобретена автором.
НА ЧЕМ: PC
СКОЛЬКО: восемь часов на полное прохождение.

При помощи потусторонних сил, однако, можно повлиять на концовку сильнее, чем простым налаживанием или, наоборот, порчей отношений с товарищами. И одно из возможных изменений позволяет буквально переписать прошлое, отменив событие, которому львиная доля Oxenfree обязана своей драматичностью.

От такого остается лишь развести руками. Зачем? В чем смысл игры про трудности жизни после потери близкого человека, про обиды, про горечь утраты, про сложность выстраивания новых взаимоотношений, про чувство вины и сожаления о невысказанном, если игра эта позволяет отменить причину всех этих проблем?

■■■

Oxenfree, начавшаяся так многообещающе, заканчивается на минорной ноте. Во второй половине игры открываются опциональные записки, слегка проливающие свет на истоки местных сверхъестественных сил. Записки эти раскиданы по всему острову, и игра откровенно намекает на то, что самое время заняться их сбором, – только вот разговаривать героям уже не о чем, и поиски кусочков предыстории оборачиваются унылым блужданием по пустым локациям под гробовое молчание.

Впрочем, если и не собирать записки, все равно придется заново возвращаться в уже знакомые (и более не кажущиеся удивительными) места. Повествование же в это время все больше уходит от личных вопросов героев в сторону фантастики, которая в лучшем случае ничего не дает истории, а в худшем – ставит крест на ее самых выразительных моментах. ■

ПОРАДОВАЛО:
– восхитительная актерская игра и звукорежиссура;
– правдоподобные и живые диалоги.

ОГОРЧИЛО:
– слабая вторая половина игры;
– развязка обеих сюжетных линий очень огорчает.

ДОЖДАЛИСЬ?
Похвально, что Oxenfree вообще ступает на не проторенную играми дорогу подростковых триллеров, – аналогов ей не сыскать. К несчастью, у нее не получается довести до ума ни одно из своих начинаний.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
6,5
«Хорошо»

ЖАНР Платформер
ИЗДАТЕЛЬ EA
РАЗРАБОТЧИК ColdWood Interactive
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC, PS4
САЙТ ИГРЫ unravelgame.com

UNRAVEL

ОТ БАБУШКИ УШЕЛ

АНТОН ДАТИЙ

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Core i3, 2 ГБ, 512 МБ видео **ЖЕЛАТЕЛЬНО:** Core i5, 4 ГБ, 1 ГБ видео

Unravel пленяет домашним теплом и уютом. Каждый уровень здесь, по сути, самое обычное для нас с вами место: гараж, жужжащая механизмами фабрика, сад на заднем дворе, заснеженная лесная опушка. Но все они показаны через призму восприятия крошечного существа, не знакомого ни с бытом людей, ни с окружающим миром. И потому Unravel с первых минут заражает любопытством в отношении всего вокруг. Всё такое большое, непонятное... и жутко интересное.

Шерстяной Ярни, вытянув рычаг, неуклюже опускает автомобильное сиденье, потом пытается дружелюбно поздороваться с бабочкой, не без усилий сбивает с веток яблоки, чтобы сделать импровизированный плавающий мостик, уворачивается от каркающих сорок и делает еще кучу безумно душевных вещей, от которых почему-то хочется сию же секунду приготовить себе чай с вареньем и укутаться в теплый плед.

ВРЕМЯ ОТ ВРЕМЕНИ короткие постановки вырывают вас из застоявшегося геймплейного цикла. Вот как с этим бурундуком, например

ШЕРСТЯНАЯ ВСЕЛЕННАЯ ПИТЕРА ПАРКЕРА

Ярни сделан из пряжи, и пряжа для нас – и основной ресурс, и интересный способ разделения уровня на части. За человечком тянется шерстяная нитка, и, чтобы не «закончиться», ему постоянно приходится собирать шерсть. Потому живет Ярни буквально от мотка до мотка.

По пути вы импровизируете: связываете нитью две точки, чтобы получился, скажем, мостик-батут, перемахиваете с одного возвышения на другое, используя пряжу как лассо. Вспомните старые игры про Человека-паука. Ярни скачет по веткам примерно так же, как Питер Паркер меж небоскребов. Или, если угодно, как Натан Спенсер из **Bionic Commando**. На этих трюках с пряжей построены элементарные физические головоломки: затащи камушек на деревяшку, чтобы создать противовес, перебрось нить через блок – и далее в том же духе.

А пряжа постоянно разматывается. Если попытаться пройти уровень неоптимальным путем, нить может кончиться в двух шагах от следующего мотка (контрольной точки) и обессилевшему Ярни, от которого оста-

ТАЩИТЕ ЛИ ВЫ в нужное место снежок или консервную банку – разницы на самом деле никакой

UNRAVEL РОСКОШНО ВЫГЛЯДИТ – как в антураже домашнего быта...

...так и на природе

лись рожки да ножки (буквально), придется плестись обратно и отвязывать свои кишки от ненужных крючков, чтобы дотянуть до новой порции пряжи и освежиться.

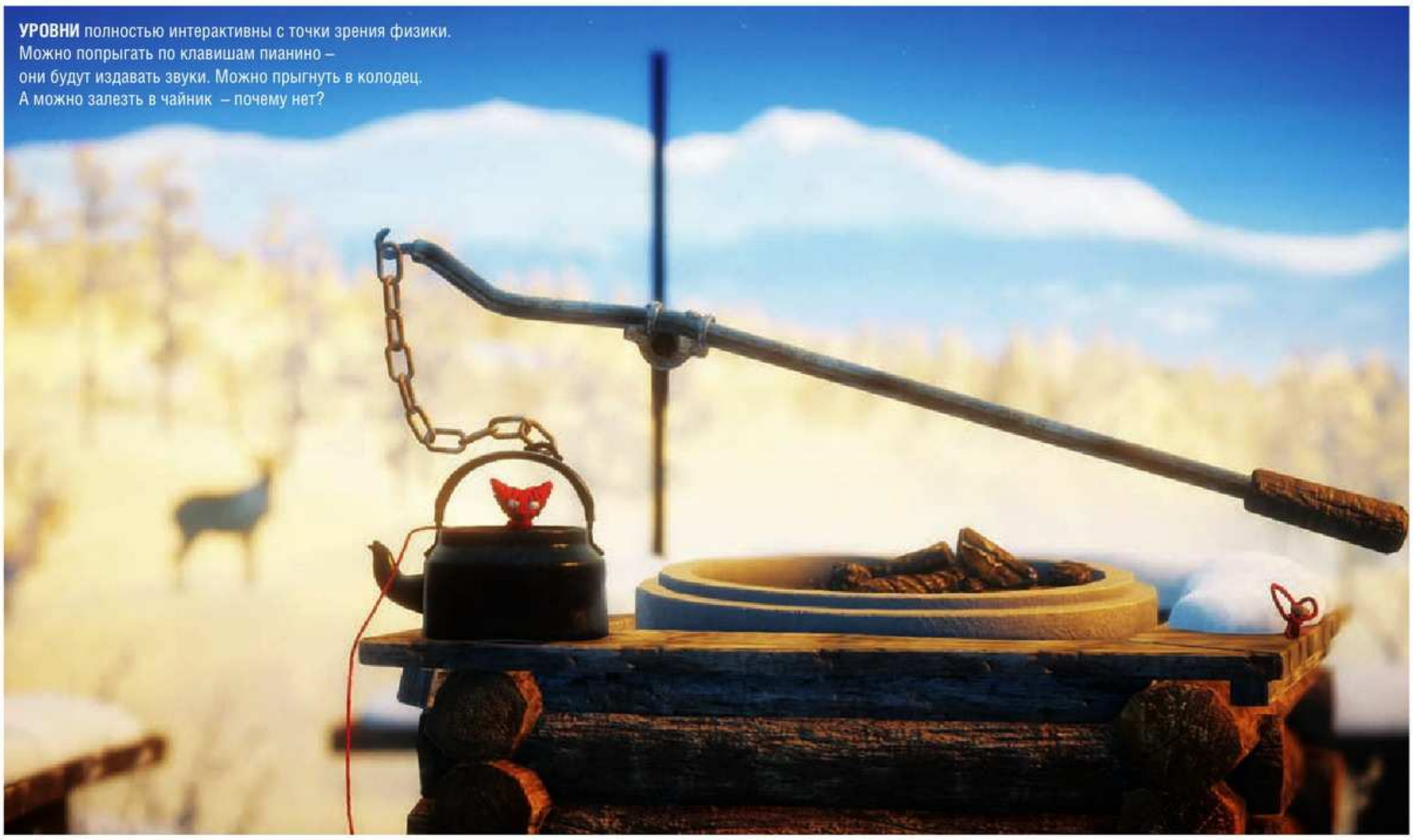
КРАСИВО И ПУСТО

Unravel почти не меняет правила до конца игры. Всё показывают в самом начале, а дальше вы десять часов решаете до боли похожие задачки. Заканчиваются локации всегда чуть более занятной, чем прочие, головоломкой и нахождением очередной вязаной нашивки, символизирующей не то семейное единство, не то хрупкие воспоминания о прошлом, приятные и не очень.

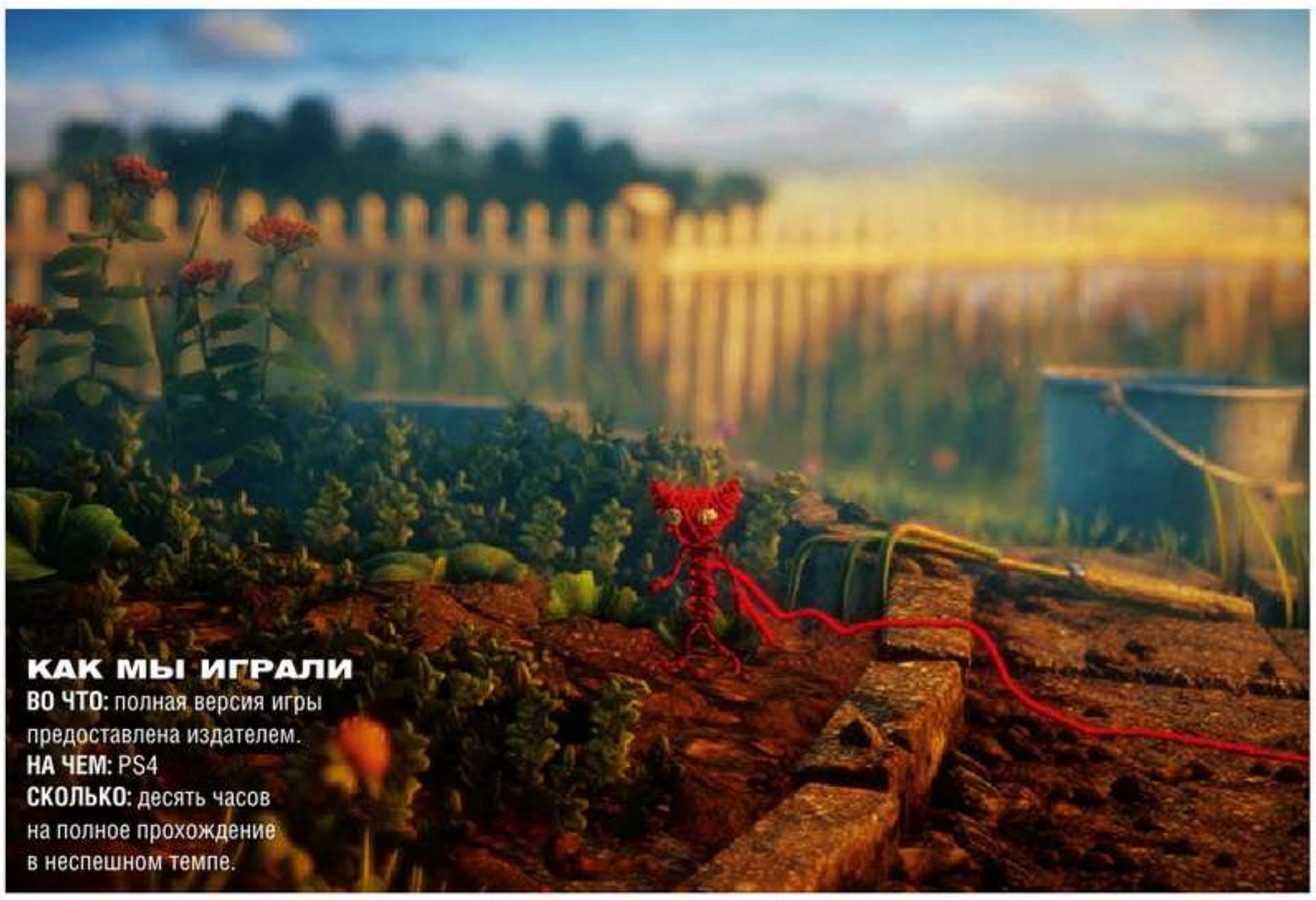
Всю дорогу Unravel маскирует однотипный геймплей убаюкивающим сочетанием картинки и звука, и вы вполне можете начать себя подсознательно уговаривать: мол, это не игра скучная, это просто я расслабился.

И с одной стороны – да. Unravel большую часть времени и правда оказывает мощнейший расслабляющий эффект и рассказывает душевную, пусть и немного наивную историю о семейных ценностях, детских воспоминаниях и о том, как быстро течет время. Может быть, вы даже ненадолго впадете в светлую меланхолию и вспомните, что было бы неплохо позвонить близким, с которыми давно не виделись. Игры в последнее время стали часто обращаться к подобным темам, но Unravel не пытается выдавить из вас слезу. Она действует достаточно тонко, молча донося все, что нужно.

Но если начать раскладывать геймплей по косточкам, вы рискуете разочароваться. Загадки не меняются, и вскоре происходящее переходит под власть мышечной памяти – головоломки решаются либо



УРОВНИ полностью интерактивны с точки зрения физики. Можно попрыгать по клавишам пианино – они будут издавать звуки. Можно прыгнуть в колодец. А можно залезть в чайник – почему нет?



КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: полная версия игры предоставлена издателем.
НА ЧЕМ: PS4
СКОЛЬКО: десять часов на полное прохождение в неспешном темпе.

на автомате по заученному алгоритму, либо методом тыка. А когда физический движок начинает штормить и, например, нужный предмет намертво застревает в геометрии, к апатии добавляется раздражение. Это ведь не те эмоции, которые должна вызывать Unravel?

Подобно **Limbo**, Unravel делает акцент на эстетику, идею и оригинальную физику главного героя, но если в Limbo многократное переигрывание отрезков казалось органичным (игра-то, по большей части, про мрак и погибель), то в Unravel недолеты, перелеты и прочие физические казусы лишь нарушают ритм, развеивают очарование... короче говоря, расстраивают.

А ведь чисто на уровне ощущений Unravel на очень правильном пути. Ты будто действительно управляешь вязаным человечком – легким, неказистым, но юрким и способным пролезть куда угодно. С точки зрения тактильных ощущений

БОЛЬШАЯ ЧАСТЬ ЗАДАЧЕК решается созданием конкретной комбинации мостов, блоков и «тарзанок» для раскачивания

ПОЛЕТ НА ПОЛИЭТИЛЕНОВОМ ПАКЕТЕ – момент катарсиса. Нет, серьезно!

Ярни единственный в своем роде – его можно смело ставить в один ряд с Ори из прошлогодней **Ori and the Blind Forest**, инопланетной соплей из **Mutant Blobs Attack** и другими «физическими» героями платформеров.

Но представьте ситуацию. Вязаный человечек изо всех сил старается затащить тускло горящую лампу вверх по заснеженному холму. Каждые несколько секунд порыв ветра сносит героя вместе с лампой вниз, поэтому ее нужно поднимать постепенно, раз за разом привязывая к торчащим из земли колышкам. На финишном отрезке, когда каждое лишнее движение может стоить жизни, я подтаскиваю лампу к колышку и нажимаю нужную кнопку. Однако игра решает, что мне нужно было снять узел с самой лампы, и Ярни молча улетает в туман. Уже четвертый раз.

По замыслу создателей, этот уровень должен стать эмоциональной кульминацией Unravel. Вспоминаю, как сжималось сердце в финале **Journey**, где все тоже заканчивалось дорогой сквозь буран. Сейчас же сердце не сжимается. Я просто-напросто раздражен и хочу, наконец, пройти уже этот чертов уровень.

■■■

Увы, Unravel почти моментально выветривается из памяти. Это одна из тех игр, о которых в разговоре можно сказать лишь «да, прикольная штука», и больше ничего. Ее история не так глубока, чтобы по-настоящему запасть в душу, а геймплей не настолько изобретателен, чтобы не скатиться в повторение одних и тех же действий.

Советовать Unravel можно лишь как единовременный заряд красоты, жизнерадостности и кристально чистой доброты. С этим она справляется отменно.

Опять же – если вы готовы простить все остальное. ■

ПОРАДОВАЛО:
- и правда чувствуешь себя крошечным человечком в огромном мире;
- оригинальная физическая модель Ярни;
- кратковременный, но мощный заряд доброты.

ОГОРЧИЛО:
- однообразие механик и головоломок;
- физика иногда дурит;
- поверхностная история.

ДОЖДАЛИСЬ?
Unravel нормализует давление и пульс, вернет в душу покой и, скорее всего, напомнит о том, чем в этой жизни действительно стоит дорожить. Но в процессе успеет наскучить однообразными головоломками и отсутствием ощутимого прогресса. В памяти вряд ли задержится, но умилит.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

7,0

«Хорошо»

ЖАНР Приключение
ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК Thunder Lotus Games
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC
САЙТ ИГРЫ jotungame.com

JOTUN

ЛЕДЯНАЯ. ЭПИЧНАЯ. ТВОЯ.

СТАНИСЛАВ МИНАСОВ

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Intel Core 2 Duo, 4 ГБ, 1 ГБ видео **ЖЕЛАТЕЛЬНО:** Intel Core i5, 4 ГБ, 2 ГБ видео

На самой вершине мироздания, в кроне исполинского древа Иггдрасиль, высится огромный чертог из позолоченных щитов, подпираемых копьями. Вальхаллой зовется он, и денно и нощно пируют здесь доблестно сражавшиеся и павшие воины. Между ними прохаживается, раскатисто смеясь, коренастый рыжебородый Тор, а во главе бесконечного стола восседает одноглазый Один, на плечах которого расположились вороны Мысль и Память. Говорят, что, когда наступит конец света, двери Вальхаллы распахнутся и пирующие выйдут на последний бой. И если вам очень повезет, то вы окажетесь среди них.

ЯРОСТЬ ТОПОРА

Торе, главной героине **Jotun**, тоже в каком-то смысле повезло – ее смерть не была героической, но ей даровали второй шанс. Она должна впечатлить скандинавских богов асов и собрать все магические руны, победив по пути пятерых йотунов – легендарных великанов, олицетворяющих стихии.

Мы берем на себя роль своеобразного Давида и по очереди побеждаем пятерых Голиафов. Разработчики не отрицают, а, наоборот, честно признают все параллели со **Shadow of the Colossus**. Структура та же: сначала вы блуждаете по пустынному миру и ищете путь к цели, потом – выходите один на один с огромным боссом. Однако там у вас были меч, лук, лошадь Агро и крепкие руки, чтобы карабкаться. Тора же обходится остро наточенным топором,

ВИДИТЕ КРОШЕЧНОЕ РЫЖЕЕ СОЗДАНИЕ с топором? Вот это мы и есть

и поначалу вы можете только слабо или очень слабо бить. И перекатываться.

Тора, конечно, не умирает с одного удара, как главный герой **Titan Soul**s, но все равно очень уязвима и без поддержки богов мало что может. Тора учится у богов новым приемам – в разных местах и в свободном порядке. Фригг, как и положено богине мудрости, немного восстановит здоровье, Фрейя позволит бегать быстрее мысли, а Тор временно дарует силу Мьёльнира. Эти умения тратят заряды, которые восстанавливаются только у особых колодцев (из них выныривает огромная голова и неодобрительно на вас косится), поэтому применять заклинания в битве нужно осторожно и с умом.

ПЕППИ ДЛИННЫЙЧУЛОК

Йотуны великолепны – пред ними ощущаешь себя крошечной блохой, и ведут они себя ровно так, как того подсознательно ждешь. Морозный великан Иса тяжело сбивает с ног и замораживает ледяным дыханием, сумасшедшая Хагалаз постоянно бьет молниями и безумно хохочет. Расстраивает только финальный босс – его как будто делали в последний момент, когда игра уже была почти готова.

ОДИН ИЗ УРОВНЕЙ полностью посвящен сотворению мира по версии викингов, и, поверьте, это вам не скучное христианское «создал за шесть дней»

СЛОЖНЕЕ ВСЕГО НАЙТИ святилище Одина в лавовом кратере. Внимательно смотрите вокруг себя и старайтесь держаться правой стороны – вполне может быть, что в одной из стен окажется секретный проход

КАК МЫ ИГРАЛИ

ВО ЧТО: копия игры предоставлена разработчиком.
НА ЧЕМ: PC.
СКОЛЬКО: около двенадцати часов.

О ЛОКАЛИЗАЦИИ

Есть русские субтитры. Встречаются опечатки, но ничего критичного. Озвучки нет, но это очень кстати, поскольку оригинал зачитан на исландском мощным, звонким женским голосом. Это изрядно идет на пользу атмосфере.

Тора на фоне этих существ кажется не грозной воительницей, а маленькой Пеппи Длинныйчулок, которая по ошибке напялила доспехи старшего брата и тащит топор, хотя и поднять-то его толком не способна.

С топором, кстати, связана чуть ли не самая огорчительная особенность игры: во время атак Тора из юркой дочери викингов превращается в неуправляемую амебу. Понятно, что разработчики хотели показать вес оружия, но здесь, в отличие от той же серии Souls, где тяжелое оружие чувствуется по-настоящему, медленные замахи и еще более медленные удары, анимацию которых никак нельзя прервать, сильно раздражают. Так что, как ни парадоксально, враги, на которых вы идете, вытягивают на себе достаточно посредственную боевую систему.

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ГИННУНГАГАП

Что же касается сюжета, то в Jotun все перевернуто с ног на голову: личная история Торы выступает лишь фоном для гораздо более интересной и впечатляющей истории окружающего мира. Оно и понятно – обыденный рассказ про смерть отца и возглавленный воинский клан слушаешь вполуха, а вот следить за приключениями богов на порядок увлекательнее.

Вообще, создатели Jotun прекрасно понимают силу скандинавских мифов и стараются использовать ее на всю катушку. В отличие от первооснов (поданных, скажем, в **Never Alone** или **Toren**), древнескандинавский эпос известен во всем мире и к тому же более эпичен. Сложно найти человека, не слышавшего про Локи и Одина, тем более что в их честь названы дни недели в английском языке.

В этом смысле Jotun больше напоминает **God of War**, тоже не стеснявшуюся жонглировать интересными персонажами и ситуациями. При этом игра не нагружает вас лишними подробностями божественной «Санта-Барбары», а рассказывает ровно столько, чтобы у вас возникали вопросы и вы пытались найти ответы сами. Почему огромная белка бегает по стволу мирового дерева? Зачем Один когда-то убил первое живое существо, чьим потомком был (уж простите за спойлер)? Что за мед поэзии и зачем он нужен?

■■■

Кроме того, Jotun блестяще выглядит. Не безупречно, но интересно: каждая локация будто нарисована на бумаге, у части персонажей даже остались «эскизные» контуры, которые словно забыли стереть. В глаза бросается четкое распределение по цветовой палитре, словно в каком-нибудь из фильмов Уэса Андерсона: таинственный фиолетово-черный космос с молочно-белым сиянием звезд, коричневый, золотой и красный цвета в подземельях гномов, холодные бело-синие тона ледяных уровней.

На этом фоне претензии к неотзывчивой боевке уходят на второй план. Сражения в Jotun – точно боевые сцены в каком-нибудь «Драйве». Они нужны, но лишь для того, чтобы оттенять все остальное. ■

ПОРАДОВАЛО:
– Тор – не блондин модельной внешности;
– титры – просто космос;
– древнескандинавский эпос в подробностях, но без занудства;
– красивая картинка и возвышенная озвучка.

ОГОРЧИЛО:
– разочаровывающий бой с последним боссом;
– за время удара можно успеть выпить чаю;
– свободно скачущая сложность стычек.

ДОЖДАЛИСЬ?
Нужно превозмочь неровный темп и не самую аккуратную физику боя, но оно того стоит. Мало какая игра обращается к мифам столь изящно и красиво.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
7,0
«Хорошо»

КАК СДЕЛАТЬ ИНДИ-ХИТ

СОВЕТЫ ОТ АВТОРА CRYPT OF THE NECRODANCER

РАЙАН КЛАРК

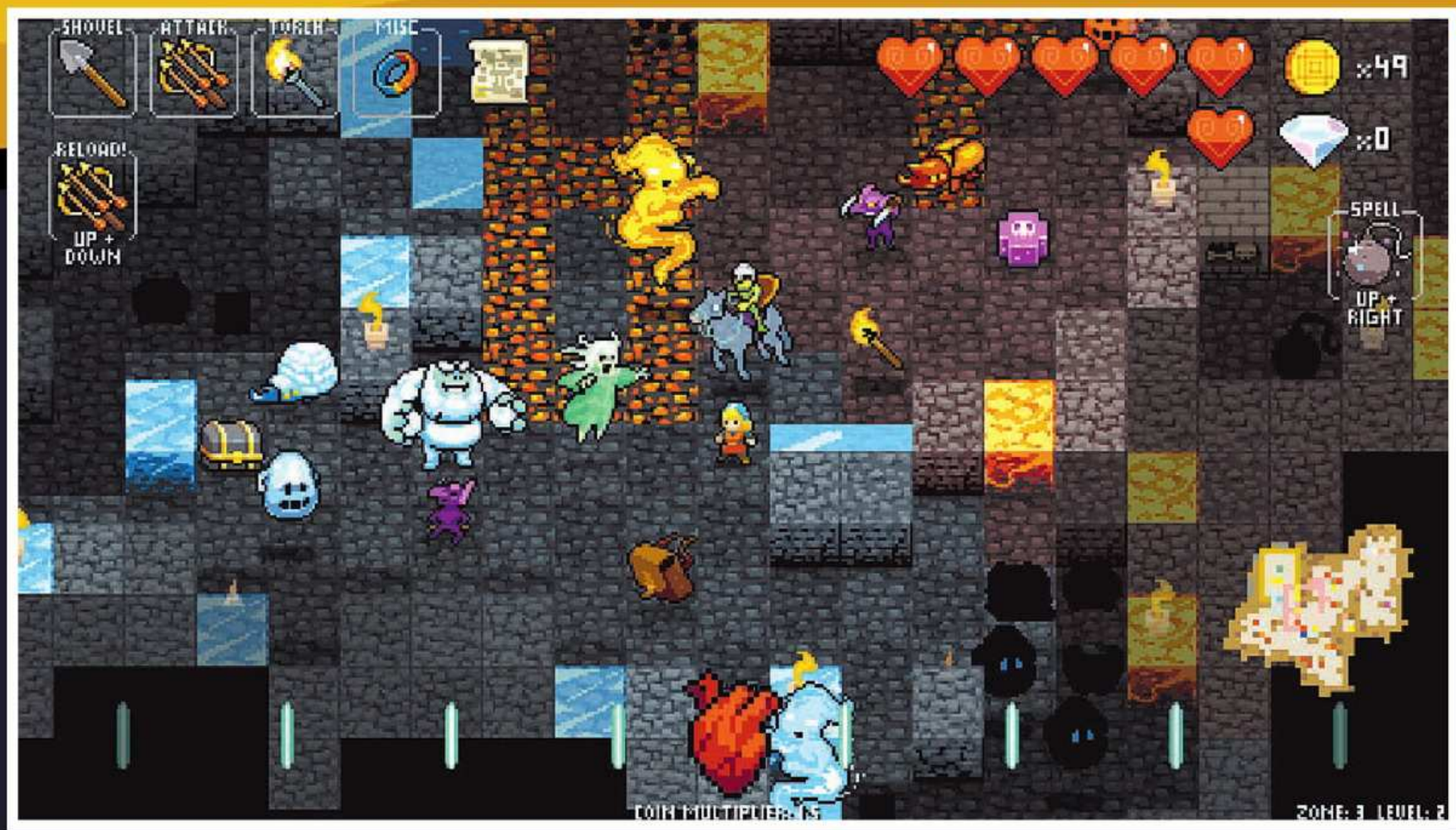
На сайте gamasutra Райан Кларк рассказал о том, как сделать, чтобы ваша инди-игра потенциально выстрелила, – мы публикуем перевод его заметки. Больше всего Кларк известен по зажигательному танцевальному «рогалику» Crypt of the NecroDancer – своей десятой игре. Как раз на ее основе Райан и объясняет успешность тех или иных проектов. Передаем ему слово.

ТЫ КТО ВООБЩЕ ТАКОЙ И НА КАКОМ ОСНОВАНИИ СОВЕТЫ РАЗДАЕШЬ?

Если не учиться у других, в этой индустрии далеко не уйдешь. Но у кого же учиться? Я думаю, что мудрее всего брать пример с разработчиков, многократно добивающихся успеха. С каждой новой успешной игрой уменьшается вероятность того, что им просто повезло. Самоокупается лишь малая толика инди-игр – велики ли при этом шансы, что таким разработчикам, как Эдмунд Макмиллан и Клифф Харрис, раз за разом беспрерывно везет? Да почти никакие. Должно быть, не в одной удаче дело! Значит, к этим (и многим другим, похожим на них!) людям и стоит присмотреться-прислушаться.

Важно понимать, что, если кому-то раз за разом удается добиться успеха, вовсе не значит, что они знают, как это делают! Может, что-то подсознательное определяет их подход к играм. Изучайте их игры, ищите систему, но ко всем подобным статьям, да и к этой тоже, относитесь критически, кем бы ни был их автор.

Так кто же я вообще такой? Не самая большая шишка, но зарабатываю себе на хлеб в индустрии с тех самых пор, как стал полностью независимым в 2004 году. За это время я создал десять игр, восемь из которых самоокупились или даже принесли доход. Три принесли более миллио-



БОССЫ В NECRODANCER соответствуют тому или иному музыкальному направлению

САМЫЙ ГЛАВНЫЙ КРЮЧОК Crypt of the NecroDancer заставляет тебя принимать молниеносные решения

на долларов каждая, в том числе **Crypt of the NecroDancer**, заработавшая и сверх того. Мне, конечно, могло и просто повезти, но надеюсь, что дело не в этом.

Есть у меня явный метод выбора гейм-дизайна, с которым стоит продолжать работать. Его я и опишу в этой статье.

НЕ ДЕЛАЙТЕ ПРОСТО «ХОРОШУЮ ИГРУ»

Как правило, «хорошей игры» для успеха недостаточно. По методу, которым пользуются многие новички, получаются в целом «хорошие игры». Берем успешную «игру икс», находим в ней разные недочеты и задаемся целью сделать «игру икс, только ЛУЧШЕ» или «игру икс, только В КОСМОСЕ». Должен признаться, что моя первая инди-игра как раз была такой «улучшенной игрой икс». Не попадайтесь в эту ловушку!

Чтобы повысить шансы на успех, ваша игра должна чем-то выделяться. Но как? Вот шаги, которым я следую в дизайне каждой игры: оцените количество и качество крючков в игре, освойте перспективность рынка игр, а потом подумайте, как будете продвигать проект.

ЧТО ЗА КРЮЧКИ?

Хотите, чтобы вашу игру запомнили, чтобы о ней заговорили и тексты про нее писали? Нужен крючок, а лучше – несколько! В музыке таким крючком могут стать короткий рифф, мелодия, фраза, буквально застревающие у слушателей в голове. К примеру, рифф в начале песни Under Pressure группы Queen оказался таким отличным крючком, что его потом использовал Vanilla Ice в песне Ice Ice Baby.

В играх крючки работают по тому же принципу, но часто – даже ДО начала игры. Крючком служат какие-нибудь интересные сведения, побуждающие людей попробовать сыграть, обсудить игру. В качестве иллюстрации приведу несколько крючков из Crypt of the NecroDancer.

Название игры – каламбур. Кто-то их любит, кто-то терпеть не может – зато, по крайней мере, название запоминается. По словам Rock, Paper, Shotgun, «Crypt of the

DARKEST DUNGEON цепляет многих своей стилистикой и беспощадностью

NecroDancer зовется Crypt of the NecroDancer и уже поэтому – лучшая игра всех времен».

Основная игровая механика – сама по себе крючок. Музыкальный «рогалик» – звучит невозможно, безумно… и сразу интересно! Как сказал один журналист из Polygon: «Рогалик», да еще и музыкальный? Господи, НАКОНЕЦ-ТО!»

В игре потрясающий саундтрек от известного композитора. Участие звезды, в моем случае это Дэнни Барановски, – мощный крюк (наш поющий лавочник тоже любимец фанатов и тема для разговора).

Арт в игре хоть и пиксельный, но с характером. Люди часто отмечают, как крутят бедрами танцующие скелеты. Мы даже забросили крючок на конвентах вроде PAX: в нашу игру можно играть на танцевальном коврике. Это необычно, и к нашим коврикам всегда стекались толпы народа, а толпы, в свою очередь, привлекали внимание всех мимо проходивших представителей прессы.

Конечно, не все крючки равны. В NecroDancer механика и великолепная музыка – крючки самые сильные, остальные – гораздо мельче. Но чем больше у вас крючков и чем они соблазнительнее, тем выше шансы зацепить аудиторию. Поэтому я считаю, что стоит дождаться дизайна, выдающегося во всех возможных отношениях. В идеале уникальной и привлекательной должна быть каждая грань вашего проекта – геймплей, арт, звук, название, сюжет, команда разработчиков, вообще все.

НАСКОЛЬКО ХОРОШИ ВАШИ КРЮЧКИ?

Вам придется научиться оценивать крючки. Отличный способ – рассматривать их в других успешных (и неуспешных) играх. Давайте взглянем на крючки в **Darkest Dungeon**.

Во-первых, дизайн, предлагающий почувствовать, каково по-настоящему очутиться в жутком подземелье, великолепен. Все сразу соглашаются: «Все так! Это было бы ужасно! Вот первая правдивая подземельная игра...» Дальше важен жесткий игровой арт – настоящая мастерская работа, идеально подходящая и игре, и аудитории Steam. Ну и аудио – голос рассказчика НЕВЕРОЯТНО хорош, а саундтрек делала настоящая рок-звезда.

Анализ крючков в Darkest Dungeon привел меня к выводу, что игра должна стать большим хитом. Ее крючки выглядели гораздо соблазнительнее крючков NecroDancer, и в ней не было жанровой путаницы (об этом ниже). До запуска разработчикам будущее игры представлялось туманным (все так себя чувствуют перед запуском проекта!). Я им сказал, что нутром чую: игра вдвое превзойдет NecroDancer. Загляните на SteamSpy – я был прав.

Конечно, объективного ответа на вопрос «Насколько же сильны эти крючки?» не существует. Но если вы будете анализировать крючки только что вышедших игр (а потом – их продажи, чтобы проверить себя), у вас постепенно разовьется чутье.

АНАЛИЗ РЫНКА

Без паники! Анализ рынка – это не скучная и тяжкая нудятина! Вам придется играть в игры для развлечения, предположительно – в жанре, который вам по душе. Это одна из моих любимых стадий разработки игры. Тут важно соблюдать несколько правил.

Найдите десять-двадцать игр, как вам кажется, наиболее близких вашей игре с точки зрения дизайна (если найти похожие сложно, все равно отберите «что поближе»).

УМЕЛО СХВАТИВ ИГРОКА, Darkest Dungeon потом его с легкостью отпускает. Потому что заставляет раз за разом делать одинаковые вещи

Сыграйте во все, изучите их крючки, посмотрите на их продажи. Важно: обязательно берите и игры, продающиеся плохо! Прочувствуйте их – и объясните, почему каждая преуспела или провалилась в продаже. Если чувствуете себя неуверенно, разбираясь, почему хит – это хит, а остальные – нет, значит, и насчет собственной игры уверены не будете. В таком случае вам нужно больше аналитической практики.

Взгляните на размеры и состав рынка. Достаточно ли поклонников у игр вашего типа, чтобы обеспечить необходимые продажи? Хотя бы самая прибыльная игра принесла достаточно дохода? Если нет, то у вас проблемы... или, может быть, вам повезет стать первым популяризатором (или первооткрывателем) жанра. Так получаются мегахиты вроде Minecraft, но я бы на вашем месте на это не рассчитывал.

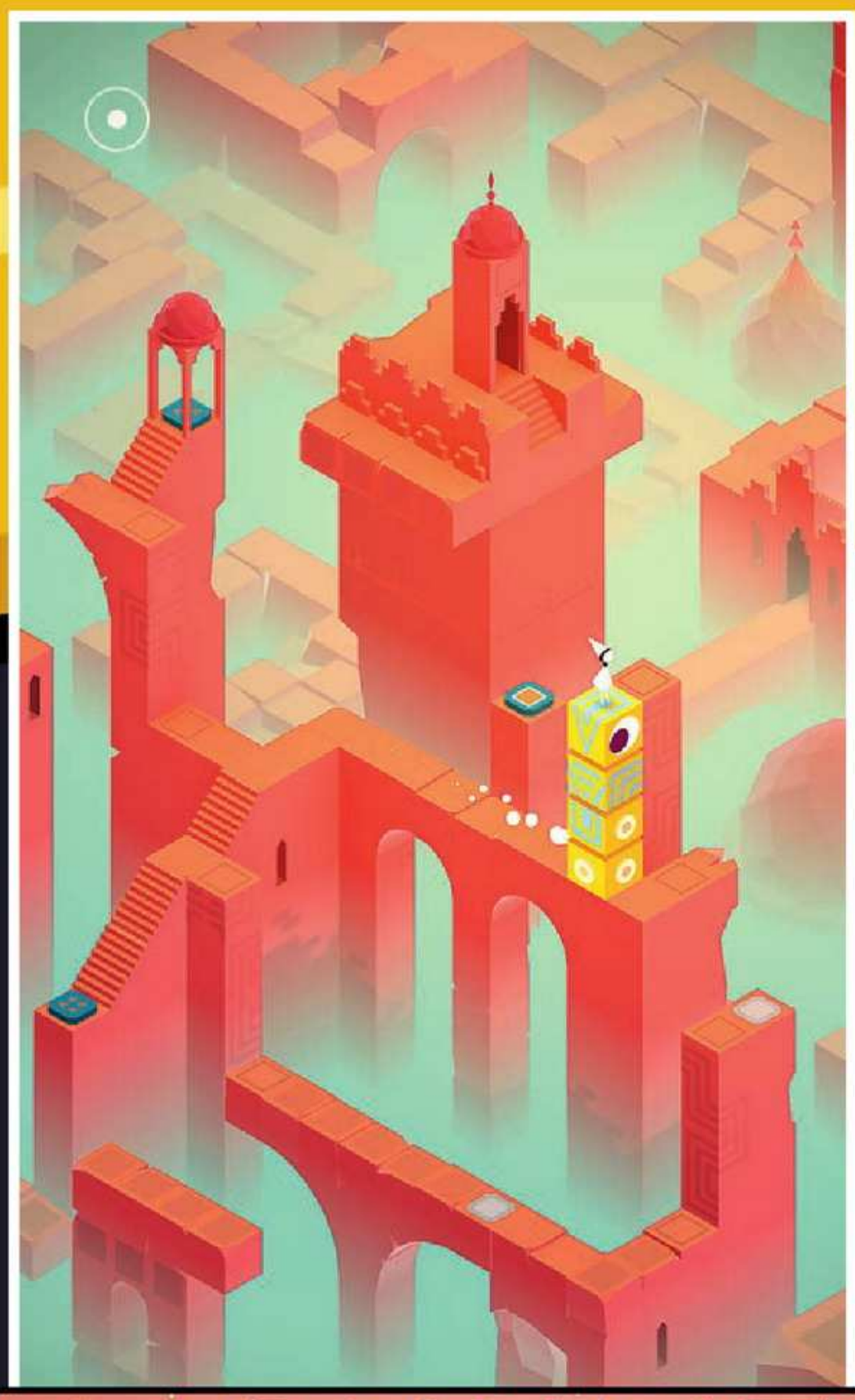
Посмотрите, что у вас с конкуренцией. Да, рынок MOBA огромен, но чтобы к вам переметнулись игроки в LoL и Dota? Эти игры удерживают свою аудиторию годами. Чтобы победить, вам придется изобрести что-то настолько крутое, чтобы людям захотелось бросить друзей по LoL и Dota и начать играть у вас. Думаете, сможете? Для контраста: существует масса инди-жанров, где в отдельные игры играют часов по пять-двадцать и переходят к новой игре. Если вы предложите этим игрокам что-то необыкновенное в любимом ими жанре, их следующая игра вполне может оказаться вашей.

FEZ МГНОВЕННО ПРИТЯГИВАЕТ внимание своей картинкой. Перфекционист Фил Фиш несколько раз переделывал визуальную сторону игры

Опасно выходить на рынок, где игроки живут с однажды выбранной игрой долго и счастливо. Гораздо безопаснее заигрывать с игроками, любящими игровое разнообразие.

Недостаточно умножить количество покупателей на цену при анализе продажи игры (при помощи SteamSpy или какого другого инструмента) для оценки валового оборота. Если игра на рынке давно, рано или поздно на нее предложат большую скидку, а то и вовсе включат в бандл «плати, сколько считаешь нужным». Подготовьтесь как следует. Google и такие сайты, как *steamdb*.

ДЛЯ FEZ сделали отдельный символьный язык и много-много своеобразных загадок – отдельный плюс игре



MONUMENT VALLEY делала дизайнерская студия USTWO. В итоге получилась игра с образцовым геймдизайном и отличающимися по механике уровнями

КАРТИНКА в Monument Valley работает как крючок – скриншоты из игры хочется поставить себе фоновым изображением на мобильный

info, могут рассказать, какие на игру были скидки и бывала ли она в бандлах. Учитывайте эти факторы в своих оценках.

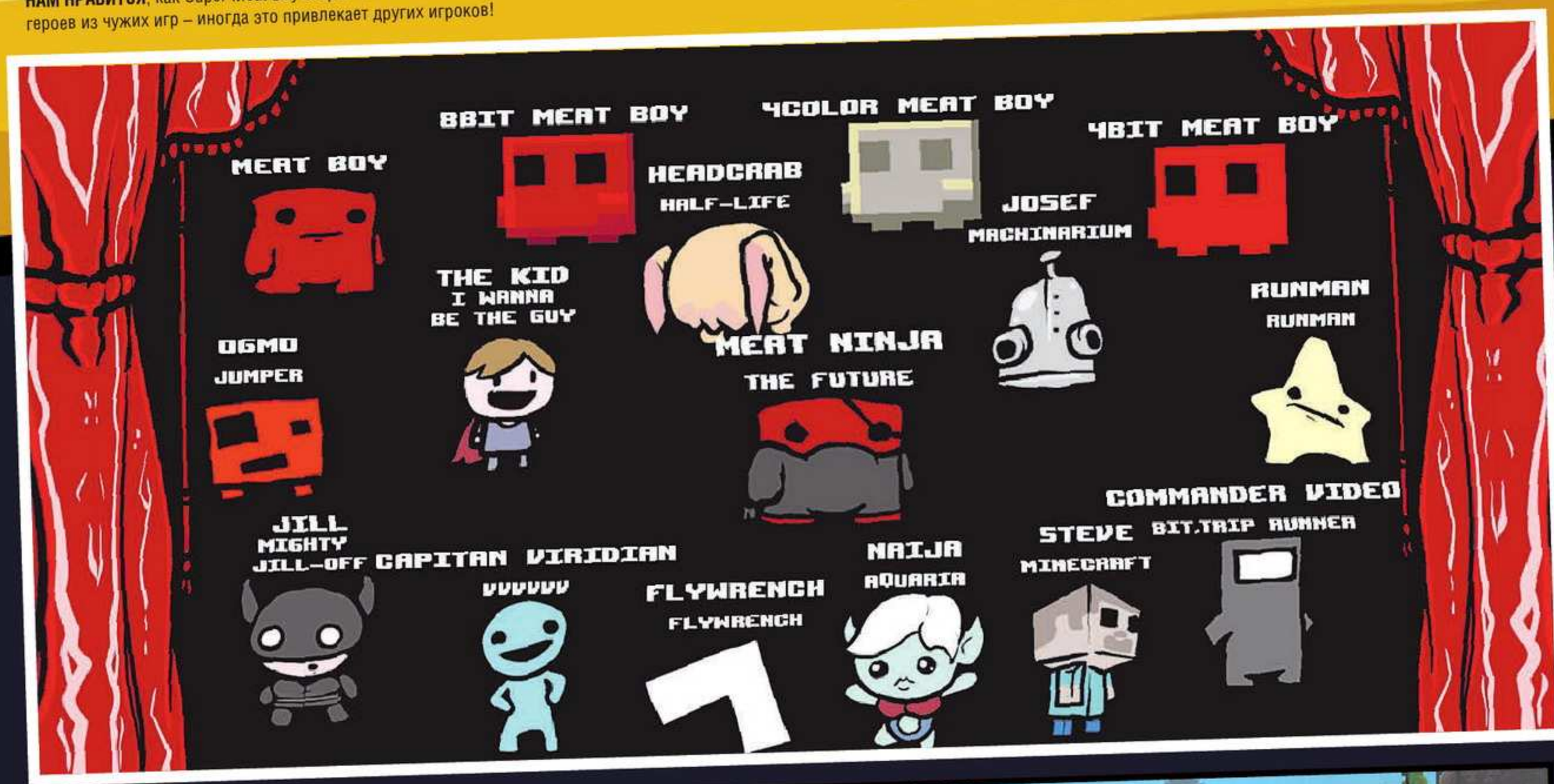
Ваша игра может быть доходной даже со слабыми крючками, если рынок велик и богат любителями многих игр сразу (если рыбы много, кого-нибудь ваши крючки да подцепят). Соответственно, если рынок мал или полон игроков-однолюбов, вашей игре понадобятся исключительные крючки и наживка.

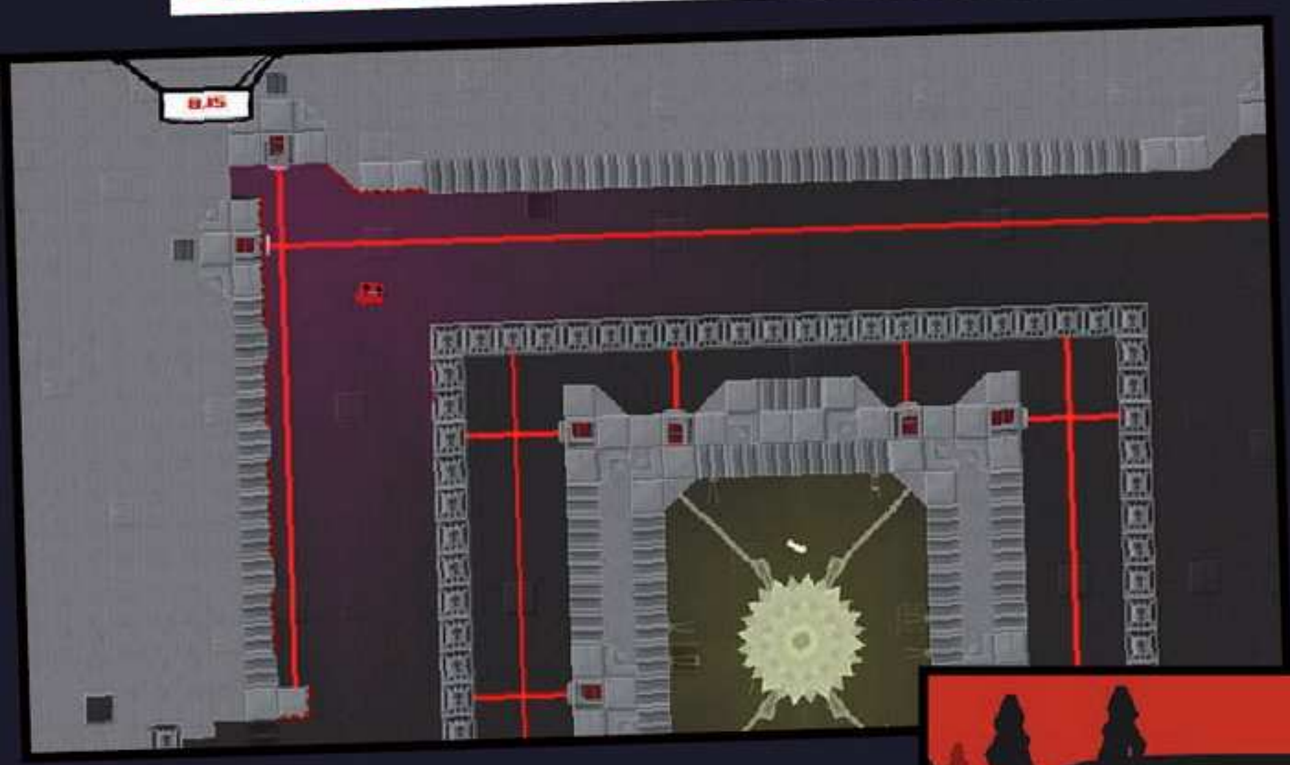
Как подходить к анализу рынка для смешанной игры типа NecroDancer? С волнением и трепетом. Придется исследовать оба рынка (в случае NecroDancer это были рынок музыкальных игр и рынок «рогаликов»), а потом попробовать определить, насколько они пересекаются. Пересечение и есть ваш целевой рынок. К счастью для меня, у «рогаликов» и музыкального жанра пересечение нашлось. Но будьте осторожны: смешанная игра приведет в восторг поклонников обоих жанров – и сразу оттолкнет всех, кто терпеть не может хотя бы один из них. Итого, вам будет проще достичь какого-то минимального уровня продаж (если достучитесь до игроков-энтузиастов в пересечении), зато вы усекаете себе максимальный размер аудитории (потому что некоторым игрокам выбранные вами жанры не нравятся). Поэтому я был уверен, что NecroDancer окупится, но не уверен, что станет хитом. В вышеупомянутой Darkest Dungeon такого смешения жанров нет и целевая аудитория, соответственно, шире.

ПРОДВИЖЕНИЕ

От многих инди-разработчиков я наслушался, что они терпеть не могут продвигать свои игры. Им хочется ДЕЛАТЬ игры, а не впаривать их кому-то! И я их прекрасно понимаю, но при этом считаю, что, если

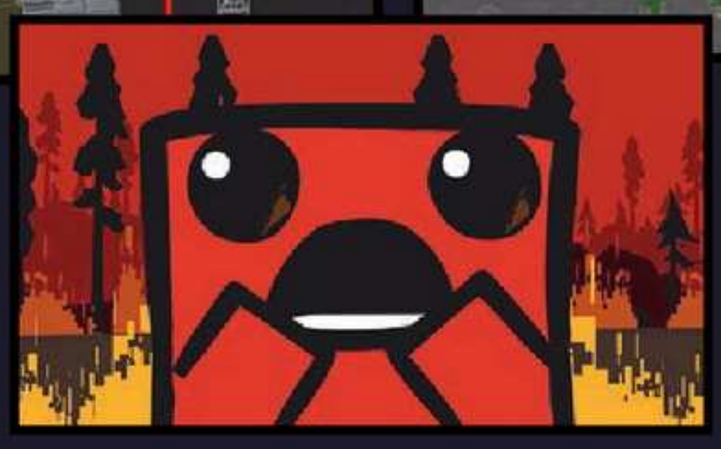
НАМ НРАВИТСЯ, как Super Meat Boy старается вписывать в свой мир героев из чужих игр – иногда это привлекает других игроков!





SUPER MEAT BOY в свое время не поставили в хайлайт магазина, но игра все равно быстро стала популярной из-за шума в социальных сетях

МУЗЫКА для Super Meat Boy от Дэнни Барановски вроде бы и незаметна, но в новых версиях ее нет и трэки от Ridiculon слишком раздражают



продвижение игры сочетать с дизайном, задача становится гораздо менее обременительной.

Допустим, у вас есть цепляющая игровая идея. Вам нужен план, как запустить в аудиторию эти крючки – через трейлеры, через рекламу в магазинах. Если крючки плохо передаются в трейлере или текстуально, вам останется полагаться на тех, кто сыграет в игру, зацепится, проникнется и покажет другим пример своим энтузиазмом (и если даже у них не найдется подходящих слов для вашей игры – пиши пропало). Одни из величайших хитов индустрии (Minecraft, например) известны в первую очередь потому, что у многих на слуху, но было бы немудро основывать свою рекламную стратегию на виральности уровня Minecraft.

Не уверены в силе крючков в своей игре? Испытайте их! Для NecroDancer мы очень рано выпустили тизер и устраивали демонстрации на PAX. Несмотря на то, что игра была на очень ранней стадии разработки, наш тизер собрал немало просмотров и достаточно широко освещался в прессе. Это придало мне решимости потратить часть накоплений на демонстрацию на PAX. Там же у нас случился потрясающий отклик от поклонников, но я бы поостерегся прислушиваться к тому, что поклонники (и друзья) вам говорят. Как бы хороша или плоха ни была игра, они, скорее всего, скажут: «Было здорово!» Смотрите лучше, что они делают. Им и правда здорово по ходу игры? Придется научиться понимать язык тела. Они толпятся у вашего стенда? Часто возвращаются? Буквально пытаются закидать вас деньгами?

В наши дни разработчики склонны преуменьшать важность фестивалей, наград, даже прессы. Я с этим не согласен. Конечно, награды и обзоры сами по себе продаж вам не сделают, но большинству людей нужно услышать об игре из разных источников, чтобы собраться посмотреть трейлер или купить игру. А еще цитаты из обзоров и список наград очень пригодятся на вашей страничке в магазине и в трейлерах. Они

BRAID МОЖНО НЕ ЛЮБИТЬ, но это одна из первых независимых игр, что дала важный толчок для развития других проектов

СЕЙЧАС ДЖОНАТАН БЛОУ выпустил The Witness и обещает, что его следующая игра будет еще больше и масштабнее

побуждают зрителя выдать игре кредит доверия: у нее столько наград и такие хорошие обзоры – значит, стоит хотя бы посмотреть трейлер до конца. Они помогают правильно начать и расположить к себе зрителя, пока ваш трейлер запускает в него цепкие крючки.

ТРЕЙЛЕРЫ

Что касается трейлеров – они, на мой взгляд, ваше самое главное оружие после непосредственно игры. Не откладывайте планирование трейлеров до последней минуты! Трейлеры жизненно важны и заслуживают должного внимания и времени. Не собирайте трейлер задним числом, по итогам изматывающей подготовки к запуску игры.

При запуске на Steam или консолях трейлер – первое, что увидят игроки. Если ему не удастся представить игру во всей красе, пострадают продажи – неважно, насколько игра хороша на самом деле, трейлер-то этого не передает! Вот несколько пунктов, которым следую я, планируя трейлер.

Как только придумали игру – подумайте, каким должен быть будущий трейлер. Если не можете придумать, как эффективно показать в трейлере ваши крючки, вряд ли это правильный геймдизайн.

Краткость – сестра таланта. Я видел столько инди-трейлеров по две минуты и больше. Считаю, что следует показать самые-самые, самые цепляющие моменты игры, как можно быстрее, и остановиться на этом. Минута и даже меньше. Не давайте схлынуть восторгу – рискуете потерять аудиторию. Не надо показывать ей все, что может ваша игра! Покажите самое-самое и остановитесь – и людям захочется узнать побольше.

Ближе к делу! Никто не хочет смотреть на ваш логотип, люди хотят узнать об игре. Хотите вставить логотип – ставьте в конце, я думаю так.

Цитировать обзоры и перечислять награды в самом начале – умный ход, он подсказывает зрителю, что этот трейлер заслуживает внимания. Но все равно отведите на это пару секунд, не больше. Худшее, что может случиться с трейлером, – заскучавший зритель, который переключится на что-нибудь другое.

Хорошенько продумайте музыку. В общих чертах – вам хочется растормошить зрителя, а не усыпить (если, конечно, у вас нет для этой медленной музыки какого-нибудь хитрого плана).

Творите. Вы же геймдизайнер, натура творческая, верно? Вот и соберите уникальный трейлер со своими собственными крючками. Ну или обратитесь за помощью к профессионалам. Раз уж трейлеры такая важная часть презентации, почему бы не нанять кого-то, кто доведет их до совершенства. Мы всегда работаем с Марлоном Вибе (как и многие другие инди-разработчики), и у меня слов нет, как он хорош! Посмотрите трейлер NecroDancer для Early Access. По-моему, это был наш лучший трейлер, справившийся со всеми вышеперечисленными задачами.

И НАПОСЛЕДОК!

Говорят, что игровых идей завались – пятачок за пучок. Согласен, для большинства

В OXENFREE используются рисованные задники и трехмерные модели – почти как в Resident Evil, только с неуверенными подростками вместо зомби

OXENFREE мгновенно очаровывает своими диалогами, но потом заставляет немного зевать

идей это верно, но если вам придет в голову замысел, в котором есть правильные крючки, у которого перспективный рынок и нет проблем с продвижением, то на руках у вас окажется кое-что подороже пятачка. На мой взгляд, самое сложное – не создание игры. Талант разработчика, конечно, залог успеха, только его далеко не достаточно. Самое сложное – придумать дизайн, удовлетворяющий всем указанным условиям. Не подойдет 99% идей. В инди-сфере технологические барьеры уже стерлись. Мы соперничаем уже не в технике, но в творчестве. И это здорово!

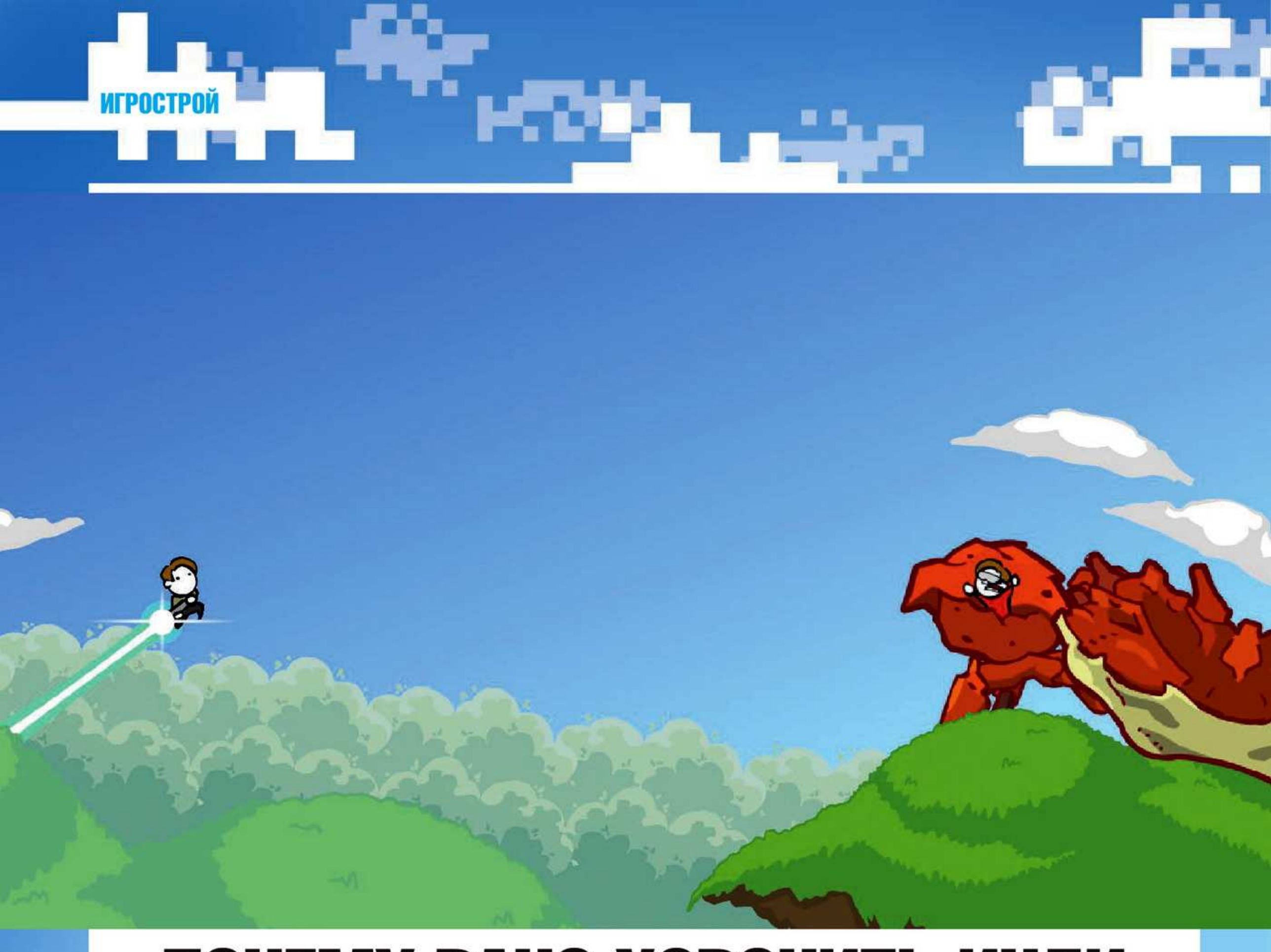
Будьте честны сами с собой при оценке своих крючков, сравнивайте дизайн вашей игры с другими. Ваша главная идея такая же захватывающая, как в Papers, Please или Darkest Dungeon? Арт/музыка/ощущения сравнимы с Hyper Light Drifter? Такие игры – отличное мерило, которое поможет вам с объективной оценкой дизайна. Не рвитесь сравниться с ними или превзойти их, однако если ваш дизайн и близко не стоит, то, наверное, пора его хорошенько переработать.

Я стараюсь оценить потенциальную прибыльность игровой идеи еще до создания игры. Кому-то это может показаться пошлым, мол, так и появляются игры без души. Такое беспокойство мне понятно, но то, что я пользуюсь подобным методом, еще не значит, что игры я делаю с отвращением. Просто нужно перебрать СТОЛЬКО дизайнов ради одного, чтобы и вдохновлял, и обещал прибыль. Я знаю, есть люди, делающие только то, что им хочется, без оглядки на доходы, и я уважаю их выбор. Но я-то, при жене и двух детях, не настолько склонен к риску. Поэтому генерирую и оцениваю множество идей, пока не найду единственно верную.

Создание игры дорого вам обойдется – по силам, времени, деньгам. Выберете неверную идею, и столько всего пропадет зря. На мой взгляд, гораздо менее затратно подождать месяц в поисках вдохновения и идей посвежее.

■ ■ ■

Наконец-то закончили! Надеюсь, я не произвел впечатления хамла-всезнайки, потому что я на самом деле очень мил, мучительно осознаю, что знаю далеко не все, и в курсе, что успеха можно добиться разными путями. Но если вы решите повторить мой путь, то, думаю, предложенные идеи вам помогут. Я знаю, как трудно преуспеть новому инди-разработчику, знаю и о своих преимуществах – опыте, связях, репутации. Этот текст – моя попытка поделиться полезным и слегка выровнять игровое поле индустрии. Надеюсь, он вам поможет. Удачи! ■



ПОЧЕМУ РАНО ХОРОНИТЬ ИНДИ

ИЛИ «МЫ РЕШИЛИ ПОЕХАТЬ НА БИЗНЕС-КОНФЕРЕНЦИЮ И ТАМ НАПИТЬСЯ»

АРТЕМИЙ КОЗЛОВ

С фразы из подзаголовка Алекс Ничипорчик, сооснователь инди-издательства tinyBuild, начинает свой доклад на DevGAMM в Минске.

«Все началось с пива Finkbrau. Кто-нибудь знает такое пиво? Это самое дешевое пиво, которое можно купить в Голландии. Я не особо люблю конференции, где люди подходят и начинают пытаться тебе продать что-то («О, ты делаешь трафик!», «О, вы не работаете над фритуплеем!»), поэтому мы решили просто поехать туда, поставить стенд **SpeedRunners** и пить пиво. И любому, кто к нам подходил, мы просто вручали банку и заставляли играть с нами в игры.

Я помню, что к тому времени, как мы подошли (к стенду **Party Hard**), мы выпили где-то по двадцать банок пива каждый. В итоге в тот же день подписали контракт на салфетке: я взял салфетку, написал на ней все, подхожу и – «Ну давайте, паблишим».

КАК ДЕЛАЮТ ИГРЫ

За пару недель до DevGAMM я разговаривал с Алексом об инди. В последнее время все чаще говорят о том, что независимые игры скоро закончатся. Это явление называют разными словами – «индиапокалипсис», «инди-пузырь», – но суть одна. Игр слишком много. Рынок перенасыщен. Засветиться на публике практически нереально.

Но так ли трудно теперь живется инди на самом деле?

«Сейчас ты или делаешь что-то проверенное очень хорошо, либо находишь совершенно новую нишу. – говорит Алекс. – С Party Hard было как раз так: мы нашли нишу.

Каждому разработчику, с которым я общаюсь, я говорю, что все должно быть готово за четыре недели до релиза. Мы должны успеть разослать ключи прессе, это куча подготовки и все такое. Party Hard был готов примерно за четыре часа до релиза. Это чтобы вы понимали, какой это был цирк».

Ту самую нужную нишу нашли спонтанно. Party Hard начиналась как симулятор серийного убийцы с кучей намеренно дурацких ситуаций. На одной из выставок PAX у tinyBuild было полчаса, чтобы показать ее на главной сцене Twitch. Алекс вспоминает: «Тогда случились две вещи. Первая: продюсер кричал в наушник, что чат сходил с ума от того, насколько это прикольно. Вторая: вокруг сцены начала формироваться большая толпа, и эта толпа, когда Джесси (Джесси Кокс, известный YouTube-шоумен. – Прим. ред.) почти проходил уровень, начала орать. И внезапно мы поняли, что это не столько тактический симулятор, как **Hitman**, сколько зрительский спорт».

И разработчики Party Hard, украинская Pinokl, с головой ушли в интеграцию с Twitch. Так в игре появились акульи торнадо (про это есть фильм, если что), вторжения инопланетян и другие события, которые люди могут запустить через чат Twitch и испортить стримеру жизнь комедии ради.

При продвижении игры сейчас как никогда важно показать ее правильному человеку, и в случае с Party Hard правильным адресатом оказался не журналист, и даже не ютубер, а среднестатистический стример с Twitch. И, по словам Алекса, это действительно подстегнуло продажи: «Мы наблюдали прямую корреляцию между просмотрами на Twitch и продажами в Steam.

PARTY HARD – игра больше про терпение, чем про какой-либо навык. Но эстетика тащит на себе практически все

ФОРМАЛЬНО SpeedRunners уже больше двух лет находится **в Early Access**, но это скорее прикрытие

FEARLESS FANTASY похожа на нелепый косплей Final Fantasy

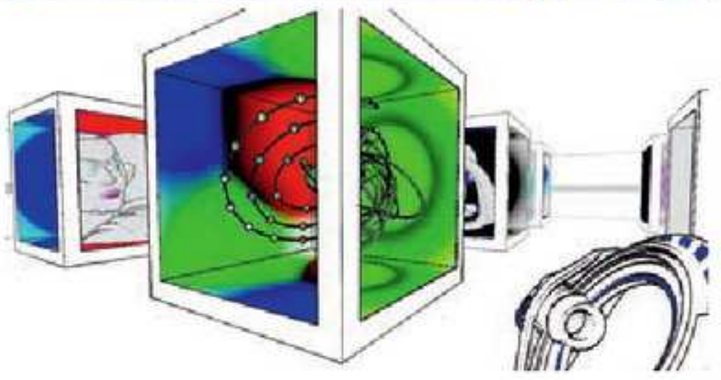
Когда в Party Hard играл один большой немецкий стример, случился особенно большой пик».

ЗАЧЕМ ИНДИ НУЖНЫ ИЗДАТЕЛИ

Когда я называю tinyBuild издателем, Алекс поправляет: «Инди-издатель». Сейчас таких компаний становится все больше, их можно сравнить с музыкальными лейблами – от них, как правило, знаешь, чего ждать. Как 4AD склоняется ко всему, что на грани с дрим-попом, а Ninja Tune к сложносочиненной электронике, точно так же Paradox подписывают игры про геймплей и реиграбельность, а проекты Devolver всем своим видом кричат: «Мы очень хотим быть культом!»

Как выбирают игры в tinyBuild? «Игра должна быть такой, чтобы ее суть можно было уложить в одну гифку. Чтобы журналист заинтересовался и уже через несколько минут играл в демо». В блоге компании Алекс советует начинающим разработчикам отработать технику так называемого elevator pitch: предположим, ты в лифте и у тебя есть шесть секунд, чтобы заинтриговать оказавшегося рядом журналиста, прежде чем лифт достигнет нужного этажа. Игр много, времени мало, поэтому ты должен уметь представить себя быстро и эффективно. Парой фраз, ну, или гиф-изображением.

Может возникнуть вопрос: зачем инди-играм инди-издатель? На самом деле правила не так уж сильно отличаются от «большой» индустрии. Финансирование, маркетинг – это почти как правило. В tinyBuild помимо этого есть художники, которые помогают с ключевым артом студиям, у которых с этим проблемы, есть программисты, которые знают, как работать с конкретными платформами, и помогают другим студиям запустить свою игру на консолях. «Да, попасть на PS4 и Xbox One стало гораздо проще, – говорит Алекс, – но в разработке под них все еще остается достаточно много сложных моментов, о которых не задумываешься, пока о них не споткнешься».



ANTICHAMBER НАЧИНАЛАСЬ КАК МОД для Unreal Tournament 3. К успеху пришла сквозь все тернии, которые можно представить

В то же время tinyBuild сама по себе студия-разработчик. Сейчас в команде 12 человек, где-то половина занимается поддержкой своей **SpeedRunners**. С ошеломительного успеха как раз этой игры компания началась как издатель, выпускающий весьма эксцентричные игры. Вроде **Fearless Fantasy**. Ее сделали два человека – про-

C NO TIME TO EXPLAIN фактически началась tinyBuild. Что это? Нет времени объяснять

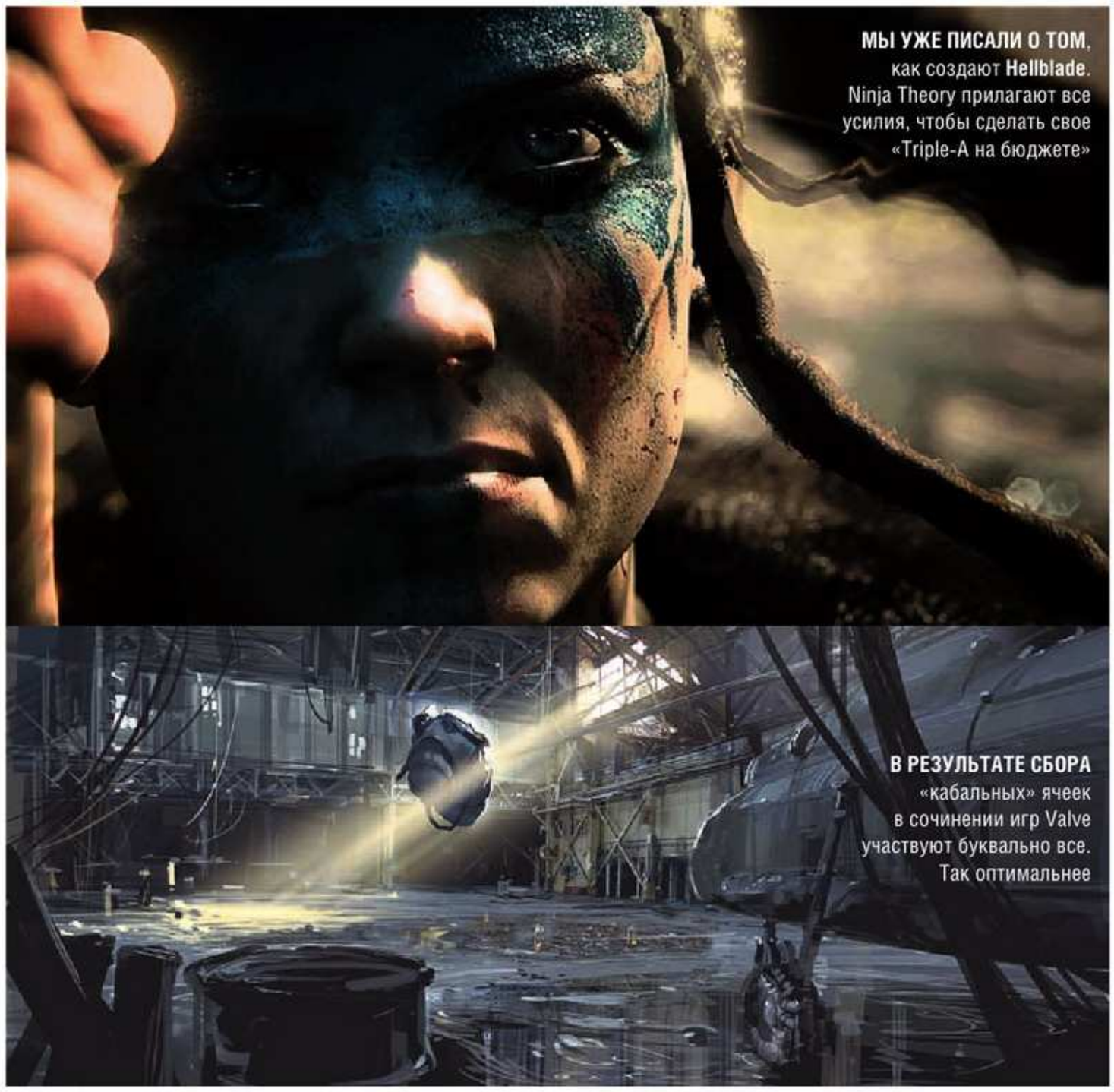
ЭТО SPOILER ALERT, платформер, где все задом наперед. Если игру tinyBuild не получается описать одним предложением, значит что-то не так

граммист и художник. Выглядит она так в том числе потому, что ее целиком нарисовали мышкой. Художник после того, как закончил работать над игрой, ушел в монастырь и завязал с играми.

БОЛЬШАЯ ИНДИ-МЕЧТА УМЕРЛА?

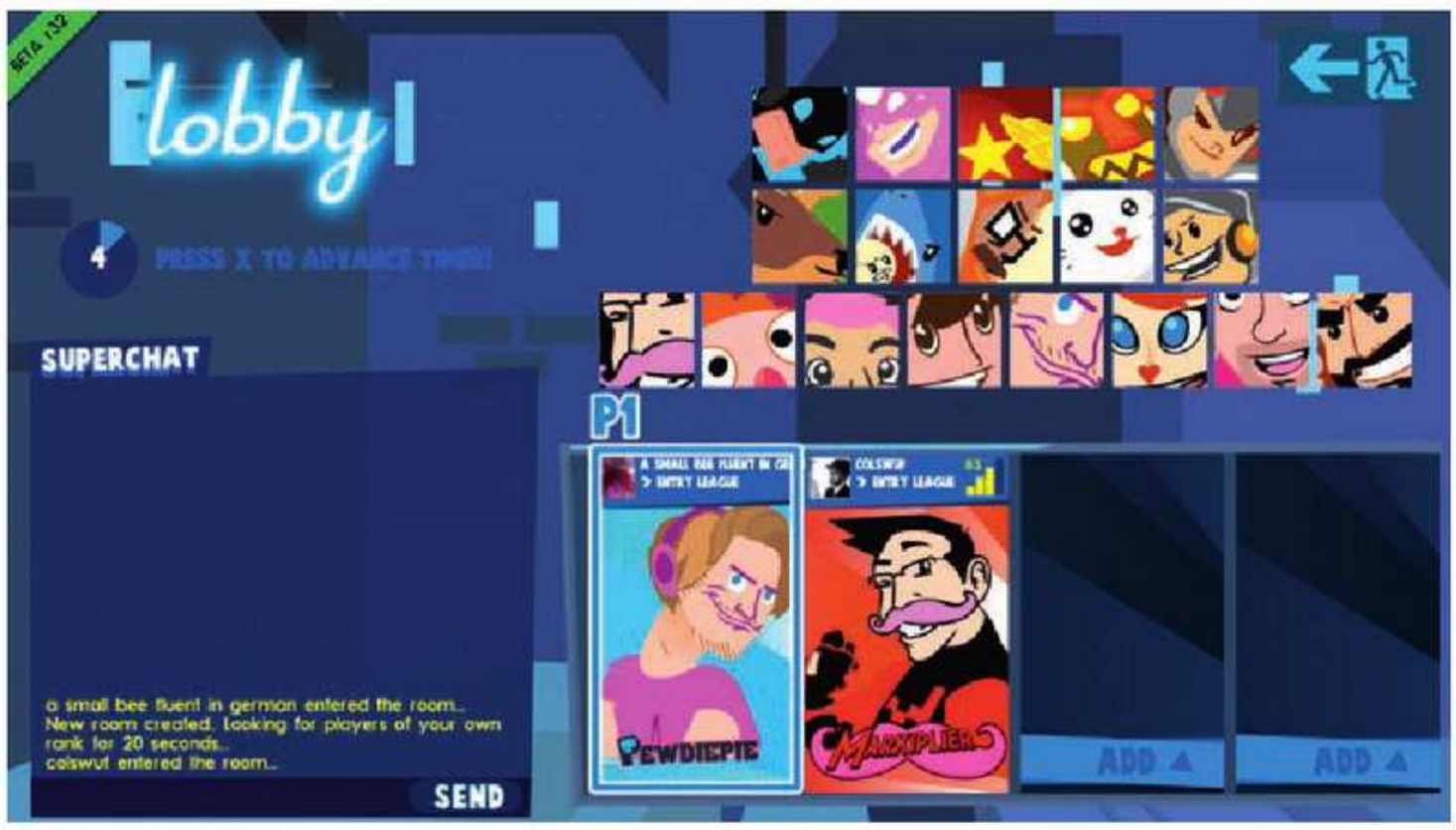
Факт есть факт: с тех пор как на Steam стали пускать, кажется, всех, засветиться новым инди стало гораздо сложнее. В tinyBuild это прочувствовали на своей шкуре: «Когда мы выпустили **No Time to Explain**, она входила во вторую партию игр с Greenlight. Тогда это было в новинку, ящик ломился от писем прессы, и было правильнее проигнорировать большую часть, чем пытаться ответить на все. Сейчас же без осознанного продвижения с твоей стороны игра хорошо если продаст копий пятьдесят».

На самом деле рассказы об инди-апокалипсисе как о главной причине провала многих молодых и перспективных ребят могут быть несколько преувеличены. Среди хороших, но совсем не резонансных **Volume**, **Cradle** или **The Swindle** рано или поздно все равно находятся свои **Undertale** или **Sunless Sea**. Игр стало больше, да, но нет смысла думать, что раньше инди жилось намного легче. Ничипорчик хорошо знаком с Александром Брюсом, автором когда-то нашумевшей **Antichamber**: «За время разработки своей игры он измотал себя практически до смерти. И он не сидел взаперти, делая свою игру, как многие это себе представляют, а ездил по выставкам и налаживал контакты». То есть фактически занимался тем, чем занимается всякий претендующий на успех разработчик сейчас.



МЫ УЖЕ ПИСАЛИ О ТОМ, как создают **Hellblade**. Ninja Theory прилагают все усилия, чтобы сделать свое «Triple-A на бюджете»

В РЕЗУЛЬТАТЕ СБОРА «кабальных» ячеек в сочинении игр Valve участвуют буквально все. Так оптимальнее



ОДНО ИЗ ДОПОЛНЕНИЙ к SpeedRunners добавило в игру ютуберов. Почему бы и нет?

Когда можно считать, что первая игра добилась успеха? «Когда она отбила вложенные в нее деньги, – считает Алекс. – Уже тогда можно на полном серьезе переходить к следующей, идти с питчем к издателю, на консоли.

Некоторым играм достаточно продать тысячу копий, некоторым пять, некоторым десять. Но прежде, чем это произойдет, важно иметь план отхода. В своей колонке в блоге Сергея Галенкина я так и написал, что не стоит занимать себя своей первой игрой на все время и бросать ради нее свою настоящую работу».

Тем не менее пузырь, который вот-вот лопнет, в игровой индустрии действительно существует, и черт знает, что произойдет, когда это случится. «Сейчас в Нидерландах, где я работаю, есть порядка тысячи рабочих мест в геймдеве, и это учитывая большие студии вроде Guerrilla. При этом каждый год по связанным специальностям выпускается около двух тысяч специалистов. Можно делать выводы.

Хотя пространство все еще есть. Мне кажется, большой потенциал сейчас в Восточной Европе – особенно в том, что касается интерфейса и юзабилити в целом.

В PARTY HARD ВСЕ ИДЕТ СПОКОЙНО, пока вы не засветитесь рядом с трупом. Или пока с неба не начнут падать акулы

С ПИТЕРСКОЙ PUNCH CLUB tinyBuild тоже пришли к не самой типичной стратегии продвижения. Перед релизом они запустили стрим игры, где всем управляли люди в чате – как с нашумевшим Twitch Plays Pokemon и подобными. Главное условие: если игру пройдут до официальной даты релиза, Punch Club выпускают раньше

Из мобильной разработки сейчас растет новое поколение, которое в итоге может дать большой толчок во всем остальном».

TRIPLE INDIE

Пока инди тонут в потоке себе подобных, Triple-A тонут в самих себе. Я вспомнил недавнюю историю с Ninja Theory, которые остались без финансирования и делают свою **Hellblade** командой из полутора десятков человек, стремясь сделать как минимум не хуже, чем делали до этого. Это вообще реально? Есть ли у сжатой независимой разработки какой-то потолок, выше которого нет смысла стремиться?

В ответ Алекс приводит в пример принцип «команды на две пиццы» Джеффа Безоса, основателя Amazon: если команду можно прокормить двумя пиццами – все хорошо; если ей нужно больше, то команда слишком большая. Когда отдел вырастает до чрезмерных размеров, его гораздо сложнее координировать и куда больше усилий уходит впустую. Вместо того, чтобы организовывать большую толпу для решения большой проблемы, эффективнее разбить ее на несколько частей и решить силами нескольких слаженных, малочисленных команд.

«Мне нравится пример **Half-Life** с тем, что в Valve назвали *Cabal*», – говорит Алекс. В контексте это слово можно перевести как «совет», в честь кабального совета Карла II, фактически управлявшего страной вместо короля. В Valve так назвали небольшую группу людей, непосредственно вовлеченных в те или иные области разработки (код, сценарий, арт, анимация), которая должна сформировать документ с описанием каждого предмета, монстра, персонажа, а также того, как их будут представлять, что должен будет делать игрок и так далее. Постепенно, когда становилось понятно, что методика работает, вдобавок к центральному совету начали формировать небольшие «подсоветы», и в результате каждый работник студии входил в тот или иной «кабаль». Абсолютно все, что есть в Half-Life, было собрано в ходе «кабальных» мозговых штурмов.

«И нет ничего хорошего в том, что происходит, например, с **Assassin's Creed**, где просто накручивают разные механики вроде tower defense и не заморачиваются, будет ли это работать в целостности, – выпускать-то надо в срок». Я тут же вспоминаю истории, как на один-единственный собор у Ubisoft могут уйти тысячи человеко-часов. Алекс уверен: «Команда из пятнадцати человек может справиться с задачей лучше, чем команда из пятидесяти. Команда из пятидесяти – лучше, чем команда из трехсот».

И, в конце концов, независимый Triple-A не такая уж недостижимая затея. ■

И НИКОГО НЕ СТАЛО

ИСТОРИЯ ПОДЪЕМА И ПАДЕНИЯ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

СЕРГЕЙ ЖИГАЛЬЦЕВ

Компания Atari захоронила картриджи со своей продукцией в пустыне, сообщают СМИ со ссылкой на очевидцев событий. По словам источника, близкого к Atari, таким образом американцы пытаются избавиться от излишков продукции и освободить склады, забитые непопулярными товарами. Неужели это конец одной из самых авторитетных отраслей развлекательного бизнеса?

Примерно такое сообщение облетело американские газеты, когда в 1983 году стало известно о крушении рынка, в чью успешность верили не только простые геймеры, но и воротилы финансового мира. Богатая на инновации игровая индустрия оставалась этаким мостиком между «скучным миром взрослых», где одетые в костюмы мужчины управляли миром, и почти что эфемерной «зоной мечты». Местом, где первооткрыватели добились гигантского успеха и прочувствовали на себе не менее ошеломительное падение. Но как так получилось, что в один момент из перспективнейшего предприятия игровая индустрия превратилась в выжженную пустыню? Давайте разбираться вместе.

MY BROWN BOX

Идея создать собственную развлекательную систему пришла к Ральфу Баеру еще в пятидесятые годы прошлого века. Тогда он, инженер по образованию, входил в период зрелости, но в душе оставался все таким же мечтателем. Через пятнадцать лет, уже будучи главой отдела технологического дизайна в крупной корпорации, Ральф понял, что попробовать все же стоит. К тому времени во всем мире уже началась эпоха телевидения. Звезды прошлых лет – золотые голоса американских и британских радиостанций – остались не у дел, фактически наедине с былой славой.

Video Killed the Radio Star и формат нового времени – картинка живая. Людей в кадре копировали, ими восхищались, поэтому нет ничего удивительного в том, что Ральф начал свои изыскания в направлении «ящика». Очень долго образ не складывался: мешало и развитие технологий, и куча других факторов, не последнее место среди которых занимало банальное отсутствие свободного времени. Прорыв случился в августе 1966 года, когда инженер, сидя на остановке, безуспешно пытался дождаться своего автобуса.

«Тогда я подумал: «Давай играть!» На следующее утро я подготовил четы-

В КАКОМ-ТО СМЫСЛЕ рабочие контроллеры системы были привлекательнее, нежели редизайн от Magnavox

В КАКОМ-ТО СМЫСЛЕ рабочие контроллеры системы были привлекательнее, нежели редизайн от Magnavox

рехстраничную документацию по устройству, подключаемому к телевизору по цене $19,95 за коробку».

Ральф вспоминает, что в 1966 году вся эта затея казалась сущей глупостью. «Ну вот представьте себе: я, ведущий инженер крупной военной компании, сижу и порчу бумагу концепцией приставки для детей».

Пытаясь примириться с собственными мыслями, Баер называл свое изобретение на военный манер, перебирая одну аббревиатуру за другой. В конечном счете выбор пал на Channel LP – и работа закипела.

«Я совершенно не был уверен, что вся затея придется по душе моему начальству, – рассказывает Ральф, – отчасти потому весь процесс велся в обстановке строгой секретности. Я нашел помощника, а потом еще одного – парня с шилом в заднице, мы заняли небольшую комнату на пятом этаже высоченного здания и приступили к делу».

Довольно скоро концепция Channel LP начала обрастать деталями. Появились и первые игры, среди которых засветилась вариация на тему лабиринта, настольный теннис и даже первый шутер для светового ружья (не пистолета!). Баер вспоминает, как уже после презентации Brown Box (новое имя Channel LP) один из больших начальников любил захаживать к ним в «офис» и стрелять от бедра по мишеням. «Он очень хорошо в этом поднаторел», – улыбается инженер. Беда была лишь в том, что в идею «Коричневой коробки» фактически поверил всего один человек из совета директоров. «Остальные сидели с совершенно кислыми лицами и не понимали, что такого в этой штуке».

Тот самый стрелок, Герберт Кампман, выделил две тысячи долларов на проект системы. Это было немного даже для 1960-х, однако команда Баера и не думала останавливаться на достигнутом, несмотря на давление со стороны больших боссов. «Где-то раз в месяц ко мне подходили и спрашивали: «Вы все еще возитесь с этой штуковиной? Когда закончите?»

Весной 1967 года Brown Box приобрела относительно законченный вид. Руководство Sanders начало подыскивать подходящих клиентов для того, чтобы начать производство приставки. «Они были военной корпорацией с госзаказом из самого Пентагона и, соответственно, не могли взяться за самостоятельное распространение Brown Box».

Для Баера началась эпоха судорожных презентаций и брифингов, во время которых надежда выпустить «Коробку» таяла быстрее, чем воск на свече. Во время одного из посещений Sanders идею экс-Channel

ИСПЫТАНИЕ ИГРОВОГО АВТОМАТА в пабе стало своего рода традицией. Помимо Pong, именно таким образом проверялись рабочие качества концепции оригинального Donkey Kong, например

НЕ СМУЩАЙТЕСЬ кукле Барби на страницах ведущего компьютерно-игрового журнала. Ведь без нее едва ли б появилась Intellivision – сильнейший конкурент Atari VCS (2600)

ПОСЛЕ ПОЛНОСТЬЮ МОНОХРОМНОГО АВТОМАТА домашняя версия Pong смотрелась как шедевр графической мысли. Понятно, что ничего лучше и не было, но вот эти цветные цифры счета – они аудитории нравились

LP подхватила крупная телекоммуникационная фирма Teleprompter Corporation. Отцы-основатели домашнего гейминга ликовали: наконец-то выпустим. Однако реальность оказалась суровее, чем мог предположить Баер. Испытывая гигантские финансовые трудности, лицензиаты отказались от проекта, и судьба консоли в очередной раз повисла на волоске.

«Мы уже отчаялись. Все указывало на то, что Brown Box суждено закончить свою жизнь на свалке, – вспоминают авторы. – И тут мы додумались: раз речь идет о телевизионной игрушке, то и представлять ее надо структурам, так или иначе связанным с этим бизнесом».

Для Brown Box это стало вторым рождением. Стартовала напряженная гонка по инвесторам. Перебирая одну компанию за другой, Баер то и дело слышал: «Да, парни, это очень круто». Однако задача и не думала решаться. Команда инженеров в очередной раз столкнулась с уравнением со всеми неизвестными, где каждое неверное действие могло обернуться катастрофой. Ситуацию спас случай. Один из членов совета директоров RCA, участвовавший в переговорах с Sanders, перевелся в корпорацию Magnavox и буквально настоял на том, чтобы это странное по меркам времени устройство оказалось выпущено на рынок.

«Позже они вспоминали, как ратовали за «Коробку», – рассказывает Ральф. – Еще бы, ведь они увидели первые лицензионные отчисления, чего не радоваться-то».

Руководство Magnavox взялось за приставку с удвоенной силой. В первую очередь сменили невзрачный корпус устройства на современный по тем временам пластиковый короб. Однако этого менеджерам показалось мало, в результате в комплект поставки вошло множество дополнительных аксессуаров в диапазоне от цветных накладок на телевизор до комплекта фишек, а сама Brown Box, переименованная в Odyssey, подорожала до $100 против исходных $19,95.

«Мы прекрасно осознавали, что все эти бумажные деньги и фишки просто фигня для того, чтобы сбыть систему подороже, но что поделаешь? Я уже тогда понимал, что всем этим никто и пользоваться не станет», – поясняет Баер.

Тем временем Magnavox Odyssey все ближе подбиралась к релизу. Вокруг новой игрушки начала разворачиваться мощнейшая маркетинговая кампания, заключающаяся, помимо съемки рекламных роликов, в позиционировании устройства как лучшего способа отдохнуть в кругу семьи. Немного позже состоялся и сигнальный показ приставки на одной из технологических выставок в Калифорнии. Люди были восхищены возможностями Odyssey, а руководство Magnavox ожидало успешных продаж. Картину портила лишь одна ма-а-аленькая деталь – в листе отзывов Odyssey появилась ничего не значащая подпись: «Н. Бушнелл».

ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНОСТЬ PONG не помешала ему привлечь внимание десятков людей. Это еще не была массовая истерия, но уже очень близко к ней. И, да, Алкорн не просто скопировал, а доработал концепцию «тенниса для двоих»

ПРЫГ-СКОК

Нолан Бушнелл сидел в офисе Atari и потирал руки от удовольствия. Еще бы. Несколько часов назад к нему зашел ведущий (и единственный) инженер компании Алан Алкорн и сообщил потрясающую новость: тестовый образец Pong сломался в буквальном смысле от избытка монет.

«Мне позвонили из паба и сообщили, что наш аппарат вышел из строя, – рассказывает Алан. – Я спросил, как же такое может быть, и полетел проверять. Представьте мое удивление, когда я открыл монетоприемник и из него рекой полились деньги».

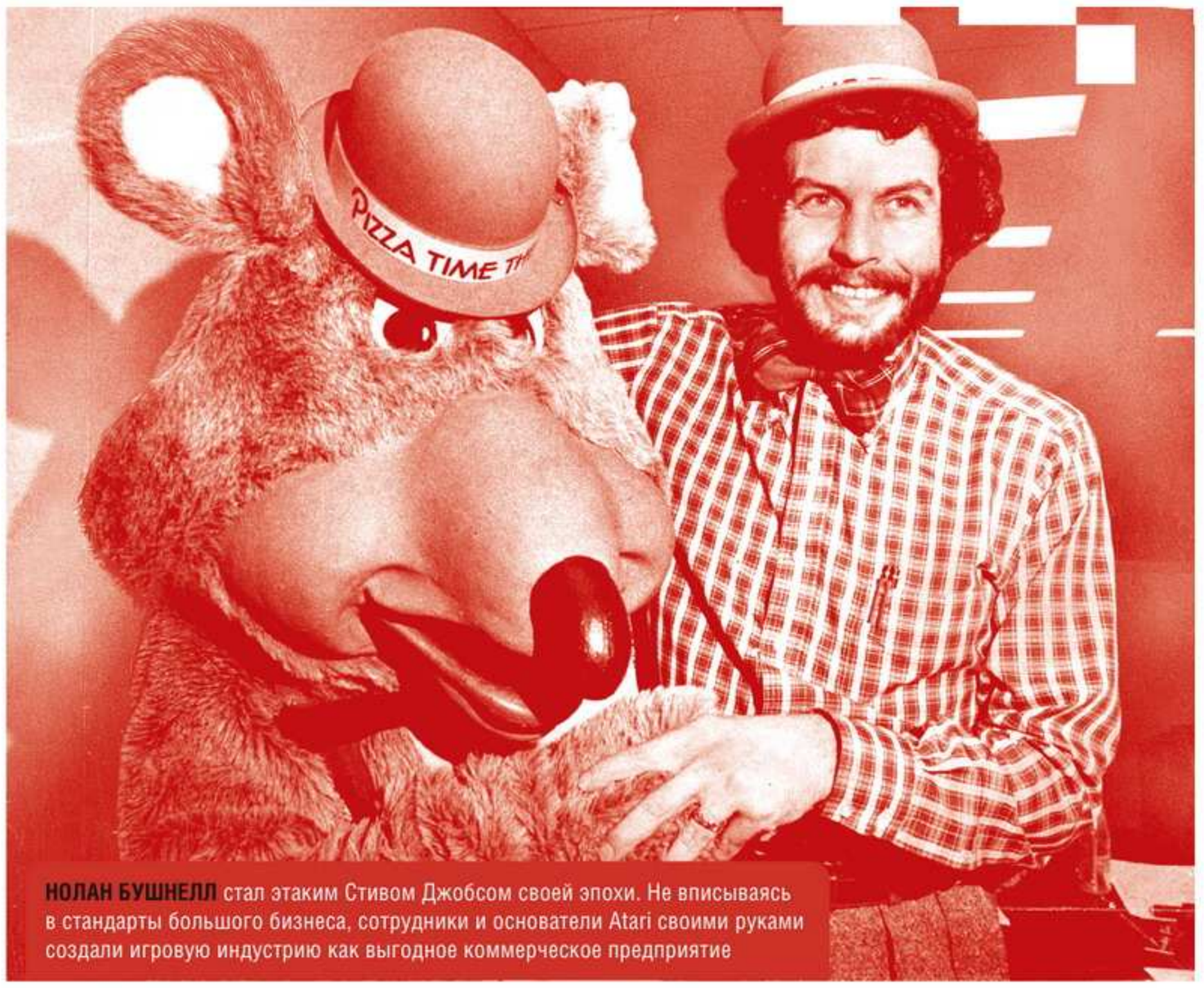
По сегодняшним меркам история Atari напоминает авантюрный боевик. Намучившись с никому не нужными автоматами «с электроникой» и устав от напряженной обстановки в стране, Нолан Бушнелл решил организовать компанию мечты. Имея 500 долларов стартового капитала, он отправился нанимать своего первого сотрудника. Им оказался Алан Алкорн.

«Помню, что вначале не доверял ему, – признается Алкорн. – Тогда кругом царила жуткая истерия. Мы поехали на его машине обедать, и он мне предложил тысячу долларов в месяц и долю в компании. Я согласился».

Бушнелл любит рассказывать, что первый успешный «кейс» Atari возник буквально из воздуха. «Мне необходимо было объяснить Алану, что такое видеоигры. Тогда я и придумал небольшое техническое задание – взять за основу ту игрушку, что я видел на Odyssey (речь идет о «теннисе для двоих»), и сделать своего рода клон».

Алан с радостью взялся за предложенный проект. «А почему нет? Нолан сказал, что у него уже заключен контракт с General Electric на этот симулятор пинг-понга. Тот факт, что никто из GE за все время работы над Pong не позвонил, меня отчего-то ничуть не смущал», – смеется инженер.

Как известно, аппетит приходит во время еды, вот и Алкорн, создавая Pong, добавлял в него множество новых функций. «Вначале Алан научил биты двигаться по полю. Потом прописал угол падения мяча и добавил функцию, определяющую по точке удара угол отскока мяча», – поясняет Бушнелл.



НОЛАН БУШНЕЛЛ стал этаким Стивом Джобсом своей эпохи. Не вписываясь в стандарты большого бизнеса, сотрудники и основатели Atari своими руками создали игровую индустрию как выгодное коммерческое предприятие

ДУМАЕТЕ, киберспорт – это изобретение дней сегодняшних? К счастью, нет. Первые турниры проводились еще в ранние восьмидесятые. К примеру, на этом снимке запечатлены участники The National Space Invaders Championship. Сама игра, кстати, суперхитом была. Примерно как сегодня Uncharted

Дело оставалось за малым – протестировать получившийся прототип в действии. Площадкой для «социологических» исследований было выбрано местечко под названием Andy Capp's Tavern. «Сначала дела шли ни шатко ни валко, но потом…» Потом произошла сцена, описанная немного выше. «Тогда мы подумали, что с такой неприятностью мы как-нибудь справимся», – иронизируют основатели Atari.

Поняв, что Pong ждут огромные перспективы (а также судебное разбирательство), Бушнелл и Алкорн решают открыть первую производственную линию Atari. Выбрав самое дешевое из всех возможных мест дислокации, бизнесмены начали набирать штат сотрудников. Люди нашлись быстро, вот только качество их работы оставляло желать лучшего.

«Это было так непрофессионально! Мы ничего не понимали в бизнесе, просто пошли на биржу труда и наняли всех желающих. В результате на конвейере кого только не оказалось! И бывшие осужденные, и наркоманы, и уголовники всех мастей».

Тут необходимо остановиться и сделать небольшое лирическое отступление. Отправившись на выставку-презентацию Odyssey, Нолан, разумеется, не мог и предположить, что клон «тенниса на двоих» станет суперхитом мирового масштаба. По факту же произошло следующее: примерно в одно и то же время разные люди пытались обогатить индустрию развлечений, состоящую тогда преимущественно из полумеханических игровых автоматов, совершенно новым видом развлечений.

ДО ПОЯВЛЕНИЯ ВИДЕОИГР ландшафт индустрии развлечений делили между собой полумеханические игровые автоматы. Тематические пинболы – хороший пример такого подхода к бизнесу

ПОЯВЛЕНИЕ ДОМАШНЕЙ ВЕРСИИ PONG спровоцировало волну клонов от десятков производителей. США едва не завалило однотипными «сингловыми» приставками. К счастью, у Atari нашелся козырь в рукаве

РЕКЛАМНАЯ КАМПАНИЯ Odyssey пыталась убедить американцев, что это развлечение для всей семьи. Забавно, но удалось это (массово) VCS и много позже

Разница лишь в том, что Atari изначально ударилась в аркадное направление, в то время как команда Баера при мощнейшей поддержке Magnavox пробовала себя в домашнем секторе. Ирония всего этого заключается вот в чем: именно Atari было суждено создать первую модель рынка, причем не только в сфере Pong и его духовных наследников, но и в домашнем гейминге тоже. Впрочем, появлению VCS (2600) предшествовала немалая цепочка событий.

«Ко мне пришел Алан и показал небольшой кремниевый чип, – вспоминает Бушнелл. – Он мог хранить информацию и при себестоимости в 10 долларов позволял продавать игрушку на его основе уже за сотню баксов. Я решил попробовать».

Так родилась первая успешная «сингловая» консоль от Atari. При всех своих недостатках вроде невозможности сменить одну игру на другую, домашняя версия Pong позволяла частично снизить растущее в обществе напряжение, связываемое напрямую с разросшейся по всей стране сетью аркадных салонов. До полноценных протестов от матерей и отцов, возмущающихся, что их дети проводят слишком много времени в «аркадах», дело еще не дошло, но тревожные звоночки звучали отовсюду.

В Atari понимали, что не смогут справиться с самостоятельным выпуском домашней версии Pong, поэтому идеолог компании, молодой и успешный Нолан Бушнелл, отправился на совещание в Сирс-тауэр – штаб-квартиру известной на всю страну сети универмагов.

«Мы обошли, наверное, с десяток разных торговых точек, но везде слышали одно и то же: «Интерактивные игрушки?! О чем вы говорите? Кому это нужно?!» Наконец, один из моих сотрудников пред-

ДЛЯ СВОЕГО ВРЕМЕНИ ColecoVision была очень мощной консолью. Coleco подвела лишь дата выхода – аккурат перед кризисом 1983 года

ложил обратиться в спортивный отдел «Сирс», – вспоминает Нолан.

Готовясь к совещанию, руководство Atari не предполагало, с какими людьми придется столкнуться в штаб-квартире. «Один из сотрудников, директор спортотдела Карл Лин, заметив, что именно мы принесли, спросил: «То есть вы хотите сказать, что собираетесь подключать эту кучу проводов к маленькому кусочку кремния размером с ноготь?»

Во время презентации Pong произошла забавная оказия: приставка отказывалась работать. «Оказалось, что все дело в мощнейшем телеприемнике, расположенном над офисом компании. Я вскрыл коробочку и вручную переключился на другой канал», – добавляет Алан.

В результате в «Сирс» решились заключить контракт с Atari, однако не были уверены, какое именно число приставок первого поколения готовы взять на реализацию. «Я вышел из переговорки и спросил у ребят: «Сколько мы можем производить?» Мне ответили: «50 тысяч». Немного подумав, я сказал руководству «Сирс», что мы можем сделать 75 тысяч приставок к Рождеству.

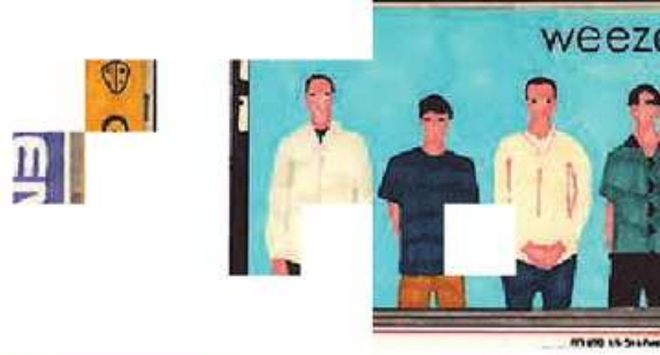
Руководство «Сирс», восхищенное творением молодых предпринимателей, единогласно одобрило домашнюю версию Pong и, дабы выпустить как можно больше консолей к Рождеству, выписало Atari щедрый чек. «Прошла всего одна реклама, и все раскупили, – смеется Нолан. – Это был грандиозный успех». Постепенно известность Atari росла, этому способствовал ошеломительный взлет на аркадном и домашних рынках. По мнению ряда аналитиков, именно во времена первого поколения игровых систем началось постепенное перенасыщение продукцией, которое в конечном счете и привело к катастрофе.

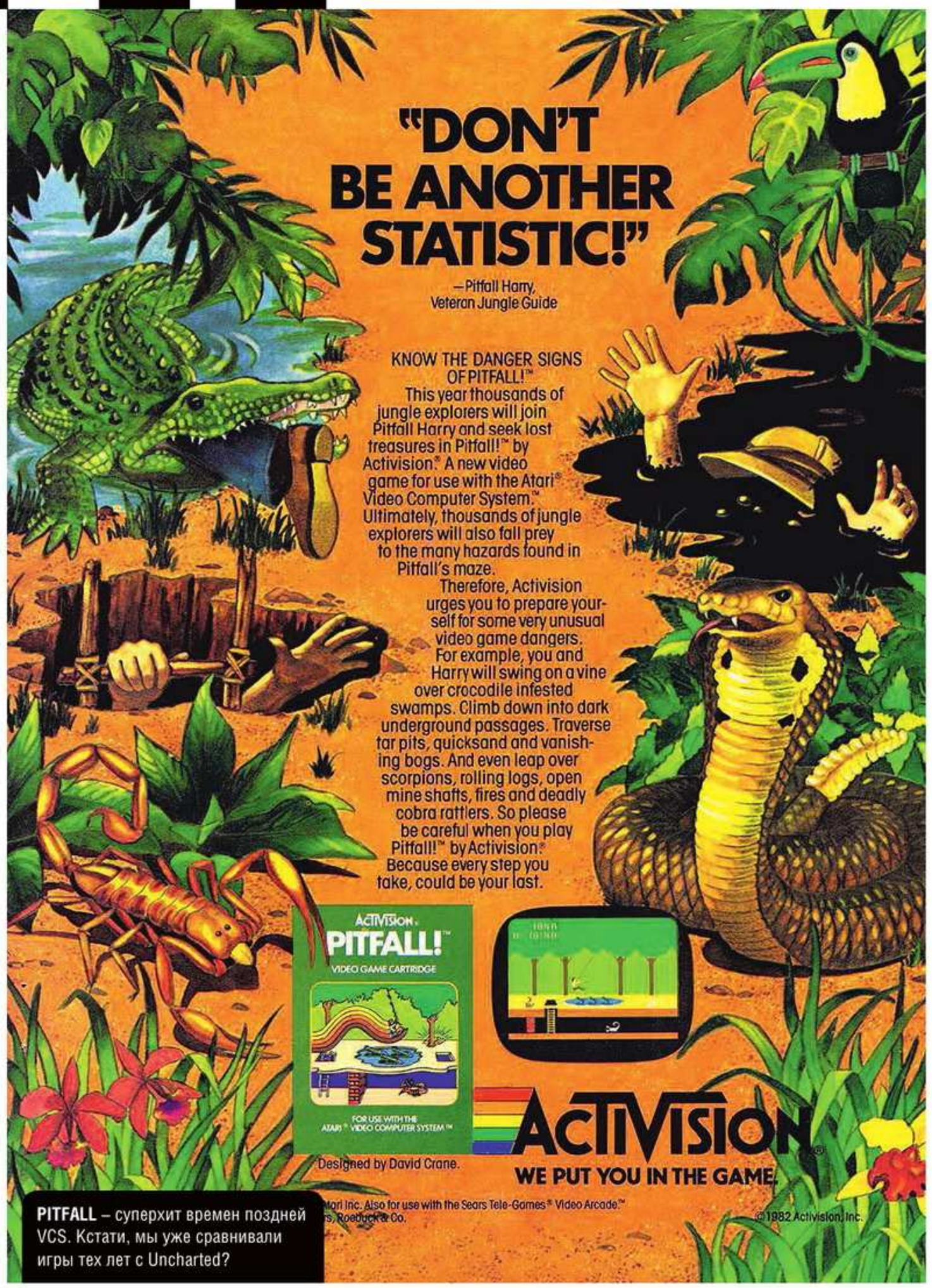
РАЛЬФ БАЕР И ЕГО BROWN BOX. Возникшая как экспериментальный проект, «Коробка» де-факто создала приставочную индустрию, пусть популярной ее и сделал Бушнелл с его VCS

ВРАГИ РЯДОМ

После гигантского успеха Pong в двух его ипостасях к молодой и дерзкой Atari начали присматриваться дельцы из Нью-Йорка. «Люди из Warner были ошеломлены тем, как здесь идут дела, – рассказывает Бушнелл. – В Warner **Communications** царила строгая корпоративная этика со всеми этими галстуками, а Atari прославилась как компания-праздник, куда каждый сотрудник ходил с неизменной улыбкой на лице».

Бывшие сотрудники Atari в своих интервью частенько упоминают, что такая расстановка рабочих приоритетов отлично стимулировала молодых инженеров на создание абсолютно новых для отрасли продуктов. Одной из таких разработок стал прототип





PITFALL – суперхит времен поздней VCS. Кстати, мы уже сравнивали игры тех лет с Uncharted?

НАГЛЯДНЫЙ ПРИМЕР, как важна геймерская фантазия. Вот здесь изображена игра по мотивам приключений Индианы Джонса. Найдите за десять секунд, где здесь Инди, а где враги

VCS – картриджной приставки, которой оказалось суждено покорить мир.

«Прототип был готов еще в 1975 году, – поясняет Алкорн. – У нас была сама плата, а также набор контроллеров для Pong и Tank. Однако мы совершенно не понимали, зачем все это нужно, ведь аркадный отдел Atari приносил миллионные прибыли».

Новой системе выйти на рынок помог случай. Ранее мы уже упоминали про чрезмерное увлечение подростков видеоиграми. В середине 1970-х оно вышло на совершенно новый уровень. Аркадные галереи клеймили позором – причем не только в США, но и по всему миру. Типичная газетная передовица описывала видеоигровые клубы как место, где юных американцев сбивают с пути истинного. Десятки родителей выступали с петициями, призывающими решить проблему. В результате Atari не оставалось ничего, кроме как вынуть из пыльного чулана прототип VCS и начать его массовое производство.

«Достаточно быстро мы сообразили, что требуется для запуска, – добавляет Алан Алкорн. – В библиотеке должны были присутствовать хиты, бьющие рекорды по сборам на «большом» железе. Pong, Tank, гоночные истории».

Рекламная кампания VCS обыгрывала тезис о том, что любимыми играми отныне можно насладиться в домашней обстановке, однако действительно массовый успех VCS сделал порт шутера Space Invaders от японцев из Taito. Родители были в восторге: впервые за долгое время их дети оказались привязанными к дому, а не к сомнительным, зачастую полуподвальным помещениям.

ОТ БАРБИ К ВЫСОКИМ ТЕХНОЛОГИЯМ

Старт VCS положил начало второму поколению игровых систем и стал катализатором рыночной гонки. Разумеется, и прежде находились желающие создать свою копию Pong (в их числе, кстати, была и Nintendo): на полках лежали десятки коробочек с практически одинаковым содержанием, люди буквально терялись в обилии предложений, но все в итоге закончилось. После того, как народу стала доступна не требующая монет Atari 2600, «сингловые» системы и уютный бизнес, организованный вокруг них, буквально вылетел в трубу, утащив за собой десяток предпринимателей, пожелавших по-быстрому нажиться на перспективном ноу-хау.

Одними из таких компаний едва не стали Mattel и Coleco. Как и многие, они пытались выйти на еще достаточно свободный рынок вместе с клонами Pong, а также различными игрушками, так или иначе повторяющими решения от Tiger Electronics. Такое предприятие требовало значительно меньших вложений, нежели запуск линии по производству аркадных систем, однако в случае с Coleco едва не приказало долго жить спустя считанные месяцы после появления на прилавках VCS (2600).

К счастью для бизнесменов, они отделались лишь легким испугом. «Мы не заработали ничего, однако и не потеряли – получился паритет, который лишь подстегивал двигаться дальше в этом направлении», – рассказывали представители Coleco журналистам.

Тут стоит добавить, что Coleco и Mattel никогда не занимались бизнесом «под Atari». Наиболее близкой к индустрии развлечений была Mattel (авторы и владельцы куклы Барби), а вот Coleco прославилась как поставщик хороших бассейнов и кожных заготовок, но никак не видеоигр.

В самой Atari эти компании не воспринимали в качестве серьезных конкурентов. Как позже выяснилось – зря, ведь первый камень в огород VCS полетел как раз из-за околицы авторов Барби, и назывался он Intellivision.

Для своего времени Intellivision была достаточно продвинутым устройством. Стильный корпус, мощная начинка, сильнейшая пиар-кампания, а также поддержка со стороны сети универмагов «Сирс» – давнего партнера Atari на рынке домашних развлечений. Для платформодержателей конца 1970-х выпуск приставок «по лицензии» третьими лицами считался обычной практикой. Как несложно догадаться, Atari не была исключением из этого правила. В контексте истории консольных войн не так важно перечислять все легальные клоны, но один

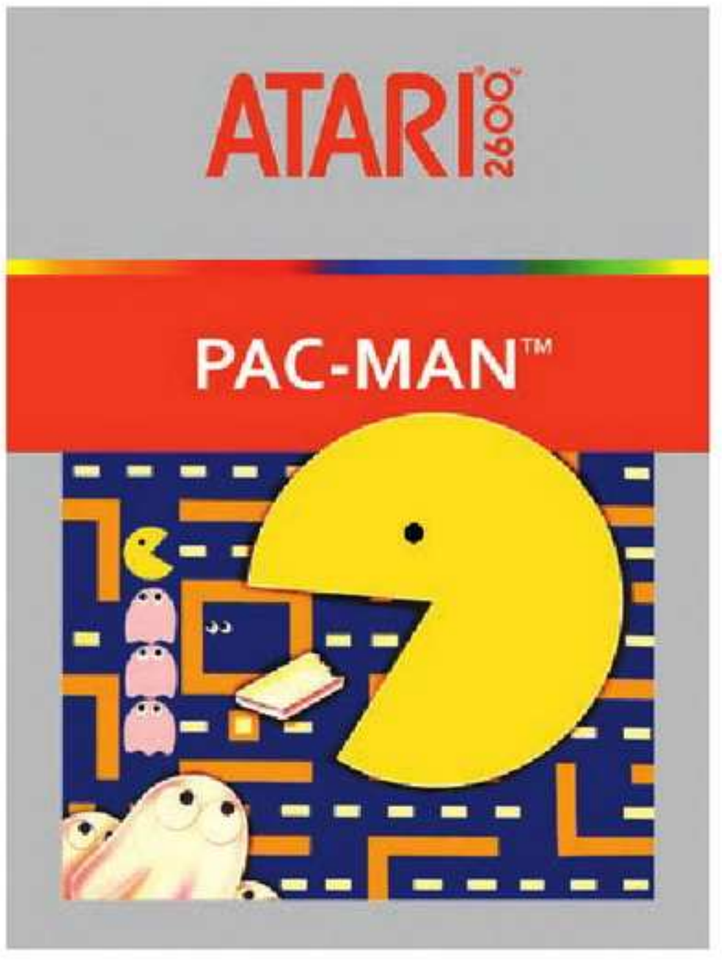
ATARI 5200 должна была продолжить линейку домашних консолей от американцев. Вышло не очень. VCS запомнили гораздо лучше

из них, так называемый Super Video Arcade от «Сирс», не упомянуть нельзя.

Эта модель VCS распространялась силами компании и пользовалась большой популярностью среди простых американцев. Менеджеры Mattel верно рассчитали, что, зайдя в уже облюбованную Atari сеть, можно значительно выиграть в продажах при условии, что представленный продукт окажется лучше, чем приставки конкурентов. Стоит отдать должное: Intellivision действительно обладала всеми необходимыми качествами для того, чтобы подмять под себя значительную долю развлекательной индустрии. Дело оставалось за малым – выбрать момент, когда консоль появится на прилавках.

В 1979 году Mattel запускает тестовую партию Intellivision, а уже через год новенькую приставку можно было приобрести во всех уголках Северной Америки. Рекламная кампания устройства строилась на слогане «А у нас мощнее». В телевизионных роликах известный журналист хорошо поставленным баритоном, не стесняясь, рассказывал про преимущества Intellivision над конкурирующей 2600, делая акцент на графическую составляющую, которая при прочих равных поражала. Хотите детализованный шутер про космос? Их есть у нас, причем смотрите, до чего красивый. И все в таком духе.

Распоясавшийся гений Mattel дошел до того, что предложил покупателям… дополнение, позволяющее запускать игры с Atari! Это не считая голосового модуля синтеза, а также клавиатуры, превращающей Intellivision в аналог домашнего компьютера. Продукт от Mattel сумел занять достойную нишу среди себе подобных, однако произошло это слишком поздно. В 1983 году уже мало кого волновали те 3



ПОПУЛЯРНОСТЬ PITFALL была настолько высока, что фан-арты появляются до сих пор. Вот этот, например, отлично иллюстрирует народную мудрость про задницу и елку. Только вместо вечнозеленой – крокодилы. Впрочем, цвет совпадает

РЕДКИЙ СЛУЧАЙ, когда игра становится популярнее, нежели сам фильм. Про Tron еще писала профильная пресса – дескать, отличная турнирная дисциплина

миллиона проданных юнитов и библиотека игр, подчистую копирующая лучшие хиты VCS и 5200.

Еще меньше повезло второму из крупнейших конкурентов Atari – компании Coleco. Ее ColecoVision, как и консоль от Mattel, была значительно мощнее стремительно устаревшей 2600 и держалась на равных с 5200, но… она появилась в магазинах США в августе 1982-го, всего за год до того, как все закончилось. Разумеется, было бы странным считать, что после обвала поддержка Intellivision и ColecoVision прекратилась, а на полках универмагов с Atari сражались только Coleco и Mattel. Как раз наоборот: предложений было слишком много, в результате чего пострадал конечный потребитель. Забавно, но Нолан Бушнелл предупреждал об этом новых боссов из Warner Communications еще задолго до того, как Atari превратилась в аутсайдера.

ДИВНЫЙ НОВЫЙ МИР

Рэй Кессар вспоминает, что испытал шок, когда впервые приехал в офис Atari. После сделки с Warner из штаб-квартиры компании был направлен эффективный менеджер, которому необходимо было проинспектировать прибавление в активах. «У нас было принято, что бизнес – это дело серьезное, – рассказывает он. – И вот я в костюме захожу в Atari и вижу Бушнелла в майке с надписью «Я люблю трахаться», представляете?»

По мнению Кессара, эта майка исчерпывающе описывала то, что происходило в те годы внутри Atari. «У них творилась полная вакханалия», – добавляет он. Курс, взятый Warner Communications, разительно отличался от всего того, что исповедовало предприятие Бушнелла. Строгий подход ко всему: изнурительные годовые отчеты вместо купания в бассейне с шампанским в руке и девушками из отдела поддержки в обнимку. Неудивительно, что такое положение вещей пришлось по душе далеко не всем.

MATTEL придерживалась политики агрессивного маркетинга. Intellivision напрямую сравнивалась с устаревшей VCS. Понятно дело, сравнение было не в пользу Atari. Но ведь работало!

Ситуация усугублялась не только тем, что Бушнелл захотел уничтожить VCS под предлогом перенасыщения рынка, но и нежеланием Warner Communications всерьез воспринимать сотрудников Atari как творческих личностей. «Мы для них были все равно что винтики в машине: испортился один, заменили на новый», – сетует Дэвид Крейн, в конце 1970-х ведущий геймдизайнер Atari. Новая метла ударила по самому сердцу инноваций – аркадному отделу.

«Руководство Warner было совершенно очаровано потребительским подразделением, – поясняет инженер-аркадчик Говард Дельман. – Они считали, что за консолями будущее, а игровые автоматы – это дела давно минувших дней. Мы оказались фактически на обочине».

В конце семидесятых Atari сотрясли два крупнейших скандала за всю историю компании. В первую очередь речь идет об уходе Нолана Бушнелла с поста генерального директора. Позже он расскажет, что прекрасно понимал, куда все шло, – слишком велико было разногласие «парня с западного побережья» с большими боссами с востока страны. Второй фактор, повлиявший на историю влиятельнейшего видеоигрового предприятия, – спор, развернувшийся вокруг права создавать игры third-party студиями.

ТАК НАЗЫВАЕМЫЙ COLECOVISION EXPANSION MODULE позволял консоли запускать игры от Atari 2600. Дикость? По тем временам – нет. Intellivision тоже так умела

Сегодня это покажется смешным, но во времена VCS (2600) не существовало самого понятия «лицензирование». Все эти «Одобрено Nintendo» появятся только во второй половине восьмидесятых – во времена второго поколения же исключительным правом писать софт для приставок обладала фирма-платформодержатель. Внутри самой Atari шла подковерная война между аркадным и потребительским отделом с переменными победами каждой из сторон. В Mattel за развлекательные программы отвечала дочерняя Blue Sky Rangers. До определенной поры такая схема устраивала всех. Авторы справлялись с потоком заказов – люди сметали с полок коробки. Но всему когда-нибудь приходит конец.

ВОЗРОЖДЕНИЕ КОНСОЛЕЙ СЛУЧИЛОСЬ. Просто пришло оно из Японии. Просто NES. Просто Dendy

«Однажды мы поняли, что некоторые наши инженеры, работающие с консолями, получали по 50-60 тысяч долларов в год, – говорит Алан Алкорн. – Их игры при этом приносили по 100 миллионов. Ребята умели считать».

Положение стало критическим после того, как Нолан Бушнелл ушел из Atari. Рэй Кессар вспоминает, что до последнего пытался сохранить боевой дух оказавшихся в его распоряжении инженеров: «Однажды ко мне пришел один из самых талантливых, но критически настроенных программистов, и я потратил почти пять часов на беседу с ним. Он даже свои стихи читал мне».

Руководство Warner Communications, само того не понимая, заложило бомбу с часовым механизмом, которая взорвалась, когда трое талантливых сотрудников во главе с Дэвидом Крейном ушли из Atari, не забыв предварительно громко хлопнуть дверью. По мнению аналитиков, это была одна из самых больших ошибок, что допустил Кессар за краткое время своего правления.

Оказавшись на вольных хлебах, Крейн со товарищи мигом организовал свою собственную студию под названием Activision и, отсудив у Atari право писать софт для VCS, приступил к работе. «Наши игры пользовались бешеным спросом, – рассказывает Дэвид. – Каждый картридж расходился тиражом по меньшей мере в полмиллиона копий».

Однако была у этой победы и обратная сторона. Поняв, что юридический отдел Atari дал слабину, десятки программистов ринулись писать строчки кода для порядком устаревшей, но не теряющей популярности VCS. Каждому хотелось создать свою «Западню» (The Pitfall), что при прочих равных означало лишь одно: рынок находится на пике популярности.

ДНИ, КОГДА ЕГО НЕ СТАЛО

К началу 1983 года Северная Америка переживала очередной виток индустриальной лихорадки. Журналисты вспоминают, что от различных проявлений фанатизма было просто некуда деться. Видеоигры заполнили все информационное пространство США. Аркадные салоны, тематические журналы и буклеты (как издаваемые клубом Atari, так и формально свободные), гигантские выкладки на всех торговых площадках, реклама по телевизору и огромные очереди за какой-нибудь Yars Revenge – все это накладывало огромный отпечаток на массовое сознание потребителей.

Вместе с тем, несмотря на гигантский спрос, предложений оставалось все еще слишком много. На магазинных полках одновременно существовали и системы Atari (конструктивно устаревшая 2600 и новомодная, но ненадежная 5200), и десятки клонов «сингловых» консолей, и картриджные конкуренты от Mattel, Coleco и Magnavox. Все это, по признанию Дэвида Крейна, вносило значительную сумятицу в парадигму отношений «продавец – потребитель». Людям хотелось знать одно: что купить, чтобы не прогадать.

«Многие бизнесмены видели лишь наш успех. К сожалению, они наводнили рынок продуктами, которые никто не хотел покупать», – считает Крейн.

Activision вместе с Atari оказались заложниками собственноручно выпущенного из бутылки джинна. Поклонникам видеоигр попросту надоело рыться в помойке, в которую превратилась индустрия, и они сказали: «Хватит, нам не надо больше всего этого».

В результате ко второму кварталу 1983 года Warner Communications объявила о потерях в четверть миллиона долларов. Еще через год ньюйоркцы продали Atari. Дивный новый мир оказался погребен под амбициями людей в пиджаках, умеющих считать деньги, но категорически не понимающих, что такое творчество.

СПИН-ОФФ К PAC-MAN и его чудная реклама

ХОДЯТ ЛЕГЕНДЫ, что именно E.T. обвалила рынок видеоигр. Разумеется, это не совсем так. Просто плохие игры по фильмам делали уже тогда

ПОСЛЕСЛОВИЕ

Сегодня история первого крупнейшего видеоигрового кризиса уже кажется страшилкой из далекого-далекого прошлого. В сущности, кому есть дело до какого-то Бушнелла или Баера? Почему мы должны знать, что когда-то центром инноваций были США, а не Япония? И что такого в Pong? В этих словах действительно есть доля правды. Индустрия XXI века разительно отличается от модели из конца 1970-х.

Система лицензирования подвержена строгому контролю качества, платформ всего несколько, издатели не стремятся вкладываться в инновации и остаются в безопасной зоне из сиквелов, ремейков и переизданий. Возможно ли повторение истории Atari? Едва ли. Важно другое: именно семидесятые годы прошлого века стали колыбелью всего того, чем мы наслаждаемся и ныне.

Игровая пресса, жанровая система, попытка японцев скопировать стиль гайдзинов – на одно только перечисление всех деталей уйдет полоса, а то и разворот. Знали ли вы, что первый турнир по видеоиграм произошел в эпоху Atari? И даже не один: документально зафиксировано состязание по Space Invaders и интерактивной версии Tron. А как насчет конкурса по поиску сокровищ в серии адвенчур, напоминающих вселенные Толкина и D&D? Призовой фонд там, кстати, был весьма впечатляющим даже по сегодняшним меркам. Понятно, что все в итоге накрылось медным тазом, но ведь было же.

Вспоминая те дни, Нолан Бушнелл отмечает, что, будь у него возможность вернуться в прошлое, он бы ни за что в жизни не продал Atari Warner Communications. «Это была самая моя большая ошибка», – резюмирует первооткрыватель.

Современному геймеру, кажется, вовсе нет дела до тех людей, кто создавал рынок конца 1970-х. Сейчас в ходу совсем другие темы: увольнение Кодзимы из Konami, брезжащий на горизонте анонс Nintendo NX и все в этом духе. Однако редакция «Игромании» все же оглядывается назад. Благо повод подкрался весьма нешуточный.

Чуть больше года назад ушел из жизни Ральф Баер – отец современных консолей, выдающийся инженер и мечтатель. Мы не зря начали свой рассказ с его «Одиссеи», ведь если бы не она, то кто знает, во что бы мы сейчас играли и играли ли бы вообще. Территория мечты, созданная Ральфом, позволила появиться на свет мощнейшему сегменту индустрии развлечений, уже успевшему потеснить музыку и кинематограф. Вечная память тебе, Ральф. Спасибо за все. ■

НОВАЯ ИГРА ХИДЭО КОДЗИМЫ

ФАКТЫ И ДОМЫСЛЫ

АРТЕМИЙ КОТОВ

Первый проект новоиспеченной **Kojima Productions** еще не анонсирован. Нельзя исключать, что даже сам Хидэо Кодзима пока не знает, что хочет сделать на этот раз. Но в том, что студия займется именно игрой, сомнений нет: по словам Кодзимы, в будущем он не исключает работу над кино и даже аниме, но публика ждет от него другое – и придется заявить о себе привычными методами. Известно также, что игра будет временным эксклюзивом для PS4, а потом навестит персональные компьютеры. На этом официальная информация заканчивается.

Хитрый японец умеет удивлять не только специфичным геймдизайном – в его руках обычная рекламная кампания превращается в произведение искусства и мировую сенсацию. Дебют Kojima Productions обязательно наделает шума, но сама игра до релиза останется котом в мешке и поводом для бесчисленных догадок. Кодзима это обожает. А раз так, строить догадки можно хоть сейчас.

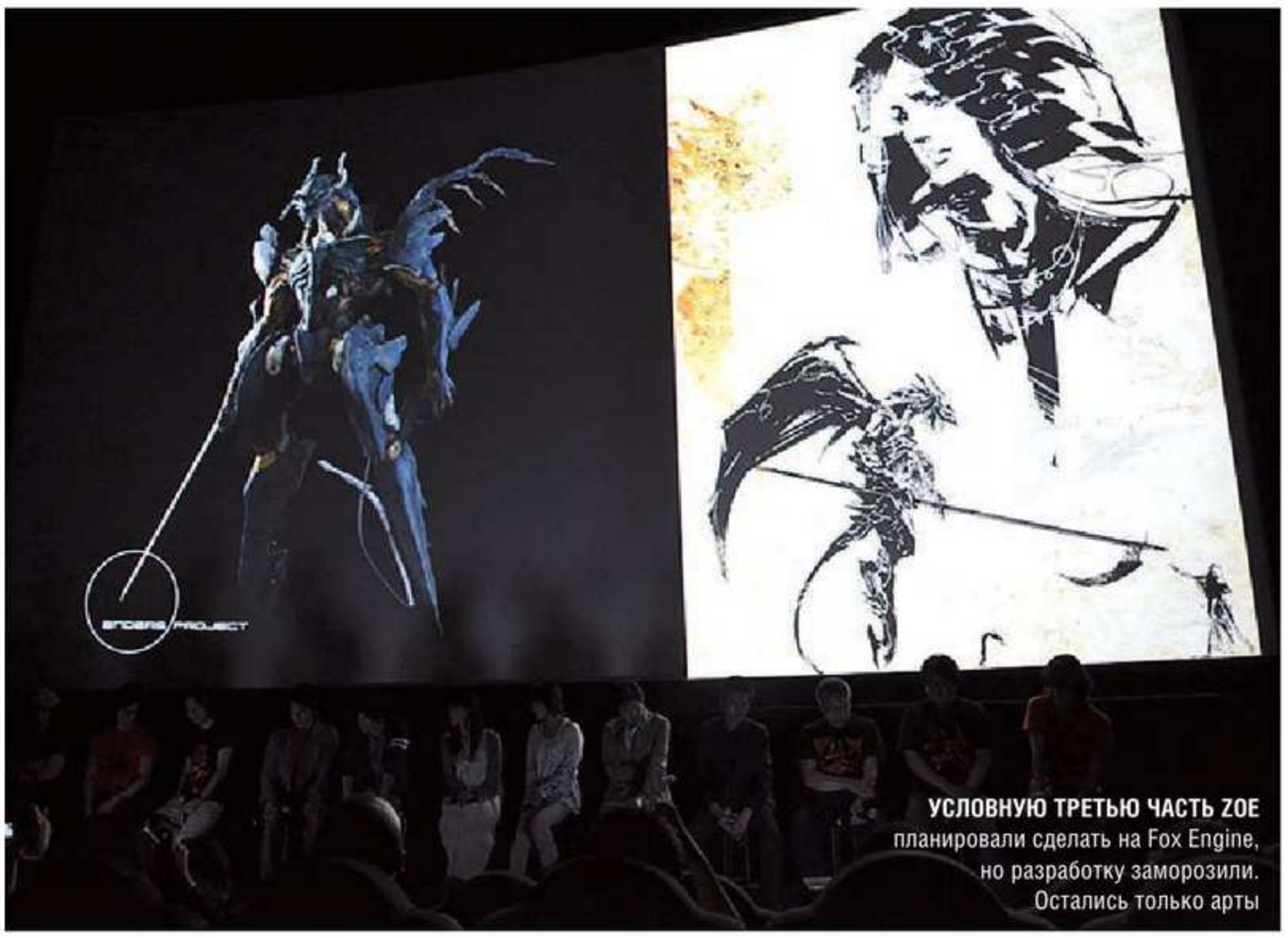
НОВЫЙ ЛОГОТИП студии Хидэо

ЭМБЛЕМА Биг Босса из Peace Walker

ДОГАДКА 1: ХОРРОР

Сейчас про **Konami** принято говорить либо плохо, либо ничего (и поделом). Но отрицать нельзя: на Кодзиму она денег не жалела. Каждый выпуск MGS разрабатывался на грани технологических возможностей своего времени, и никаких следов грубой экономии в них не было (за вычетом прошлогодней **The Phantom Pain**). Несмотря на поддержку **Sony**, именная студия Кодзимы пока числится независимой, и успех дебюта критичен для ее выживания. Значит, не лишним будет обезопаситься.

За тридцать лет работы в индустрии Хидэо успел приложиться к детективным визуальным новеллам, приключениям пингвинчика и даже симулятору свиданий. Но весь мир знает Кодзиму как отца стелс-экшенов и неудавшегося воскресителя **Silent Hill**. Делать очередной стелс после многолетнего «шестереночного» рабства – вариант по меньшей мере странный, да и сам Кодзима его решительно отметает. После скандала с отменой **Silent Hills** Гильермо дель Торо, с которым японец разрабатывал игру, сначала успел откреститься от видеоигр как таковых, но потом остыл – и заявил, что не прочь снова поработать с Кодзимой над чем угодно. Сам Хидэо ответил взаимностью. Konami не намерена отдавать кому-либо права на Silent Hill, но это не мешает Кодзиме вновь объединиться с Дель Торо и реализовать задумки Silent Hills в совершенно новой работе. После того, что эта парочка показала в интерактивном тизере **P.T.**, их новую игру предзакажет каждый второй любитель хорроров. А купит каждый первый. Однако в пользу хоррора пока говорит лишь нереализованный потенциал Silent Hills и разогретая до хрустящей корочки публика.



УСЛОВНУЮ ТРЕТЬЮ ЧАСТЬ ZOE планировали сделать на Fox Engine, но разработку заморозили. Остались только арты

Важным источником вдохновения для Хидэо Кодзимы всегда было творчество Дэвида Боуи, любителя космоса и далеких планет

ДОГАДКА 2: ИНТЕРАКТИВНОЕ КИНО

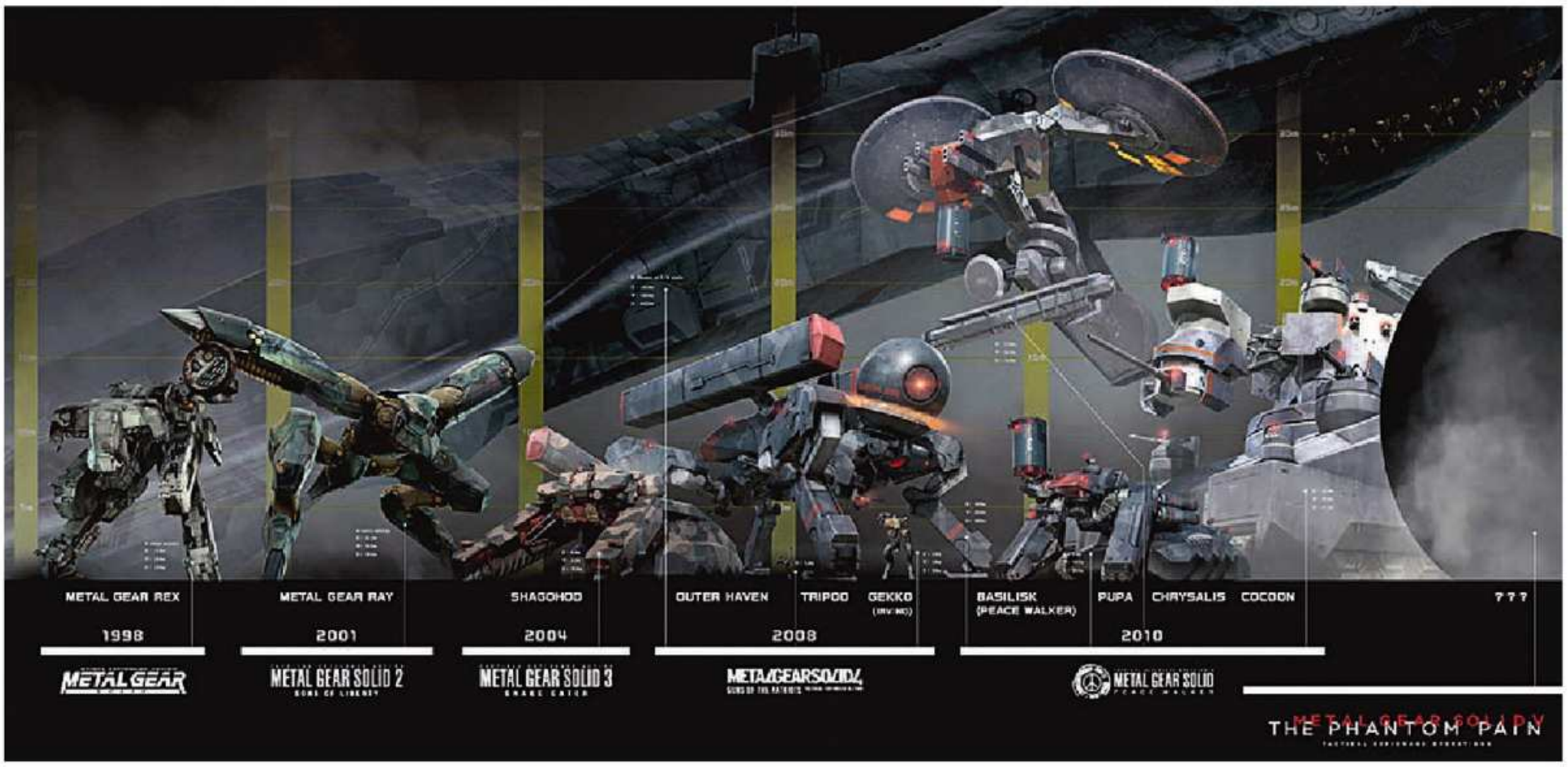
В свободное от MGS время Кодзима любил делать детективные игры. Его визуальные новеллы с элементами адвенчур **Snatcher** и **Policenauts** в узких кругах любят сильнее, чем похождения семейки Снейков. Сам же Кодзима признавался, что наряду с **Super Mario Bros.** стать геймдизайнером его вдохновила детективная адвенчура **The Portopia Serial Murder Case**.

А в твиттере Кодзимы в последнее время то и дело мелькают свежие детективные триллеры. Усилиями **Quantic Dream** и **Telltale Games** жанр интерактивного кино цветет и пахнет, а единственной его неизменной характеристикой остается предельная кинематографичность. Для Кодзимы это беспроигрышный вариант: интерактивное кино позволяет ему бесконечно экспериментировать с игровой механикой и оттачивать режиссерские навыки, не опасаясь коммерческого провала. Но и этот вариант уступает позиции нашему фавориту.

ДОГАДКА 3: ФАНТАСТИЧЕСКИЙ ЭКШЕН

Кодзима обожает работать в футуристических вселенных, но есть и более веские причины ждать от него именно фантастику (даже если нас ждет интерактивное кино). Первая – логотип Kojima Productions. Конечно, можно обвинить Хидэо в калькировании логотипа MSF из **Metal Gear Solid.**

Но куда интереснее его трактовка эмблемы. «Новый логотип студии. Напоминает одновременно средневекового рыцаря и космический скафандр. Отражает наше видение: ориентироваться на новый мир с новейшими технологиями и духом первопроходца». Кодзима также заверил, что у парня с логотипа прорисован не только бюст, – и предложил поклонникам нарисовать свои варианты, пообещав однажды открыть истинный. Его твиттер затрещал от фан-арта.



ПРЕДСТАВЬТЕ, что новая игра Хидэо Кодзимы будет снова про шагающих роботов и ядерное оружие!

Первая игра Kojima Productions станет для Кодзимы символичной: это его tabula rasa, новый этап в жизни после тридцатилетней карьеры. Хидэо обожает заигрывать с публикой, поэтому и логотип, и сайт студии, и даже твиты с фотографиями ужина могут намекать на грядущую игру. А на сайте Kojima Productions можно заметить много занимательного.

На стартовой странице красуется слоган «From Sapiens to Ludens» («От разумных к играющим»), а под ним – сообщение от Кодзимы, в котором он описывает свое видение «человека играющего», эволюцию игр и людей. Фоновым оформлением текста стало звездное небо (помните скафандр на логотипе?).

Кодзима явно отсылает нас к трактату Йохана Хейзинги «Человек играющий» (лат. – Homo Ludens), в котором анализируется сущность игр и их место в нашей жизни. Текст Кодзимы может оказаться «развернутой миссией компании» или просто красивым дополнением для сайта… а может намекать на основную тему дебютной игры. А какой сеттинг лучше подходит для анализа феномена игр и эволюции, чем научная фантастика?

На сайте Kojima Productions в разделе Careers висит целый перечень вакансий с описаниями на японском языке. Некоторые пункты бросаются в глаза. От программиста ИИ требуется разработка поведения NPC и врагов, от ведущего программиста – разработка ИИ толпы. В нескольких вакансиях проскальзывает «создание собственного движка», от FX-художника ожидают богатого опыта в симуляции жидкости, от анима-

У свободы есть своя цена – геймдизайнеру будет важно уложиться в бюджет и не заниматься долгостроем

ТВОЕ ЛИЦО, когда держишь у Konami бюджет на разработку MGS V

НАДЕЕМСЯ, что у Хидэо все получится и он, наконец, сделает игру мечты

Когда-то Кодзима хотел сделать диски со Snatcher «вонючими» – чтобы в кровавых сценах они разогревались и комнату наполнял запах, похожий на запах крови. Теперь, когда японец ни перед кем не отчитывается, можно только гадать, чем он удивит публику. Нам же, игрокам, остается лишь держать руку на пульсе и ждать новых сенсаций.

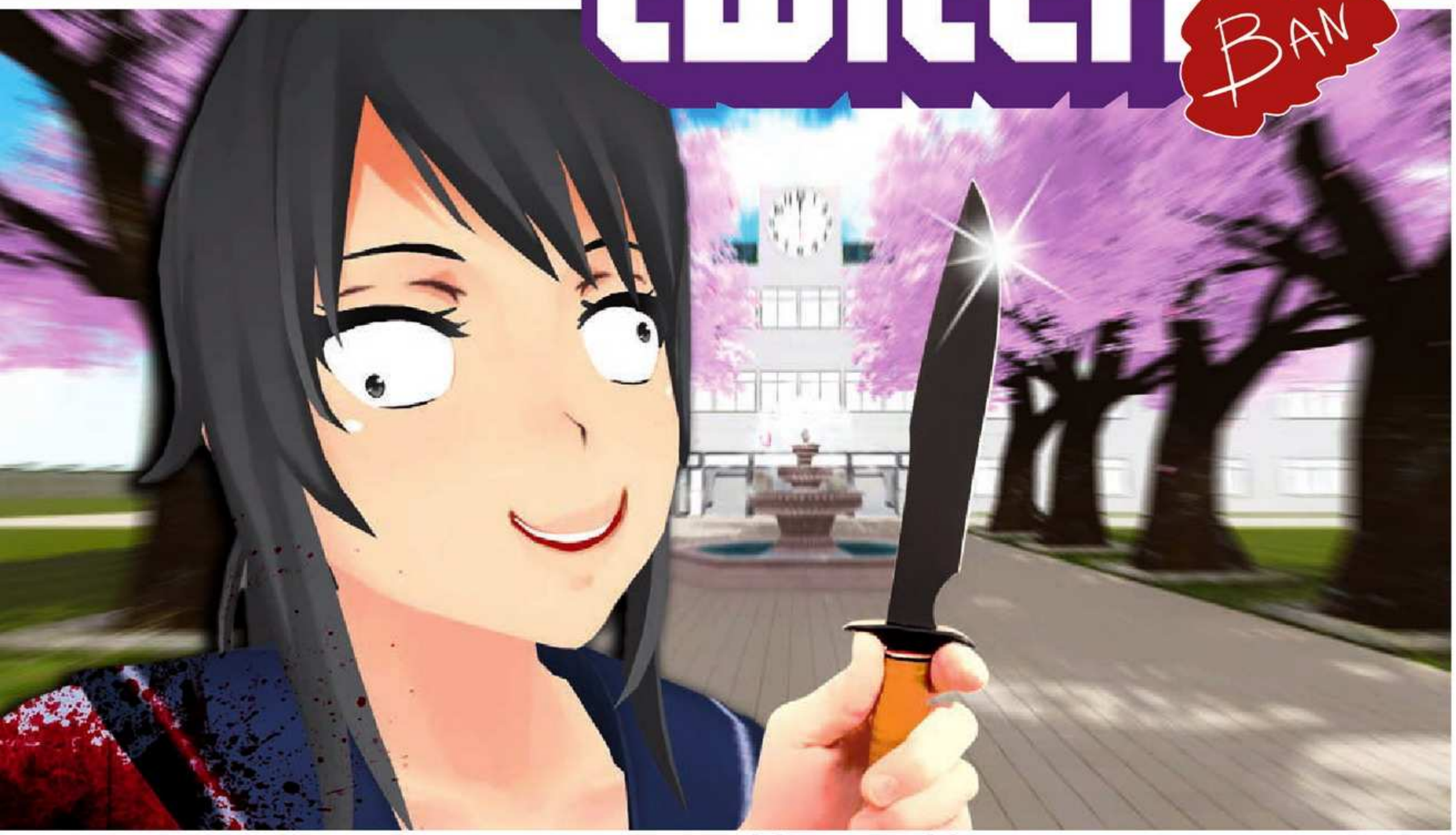
■■■

тора – опыта работы с мехами и монстрами. Это наталкивает на мысли об амбициозном фантастическом экшене в открытом мире.

Кодзима любит мехов и в прошлом уже имел с ними дело в **Zone of the Enders**. Если нас действительно ждет футуристичный экшен с мехами, участие Ёдзи Синкавы будет как нельзя кстати, его дизайны больших человекоподобных роботов для MGS и ZoE – одни из лучших на нашей памяти.

Теперь, когда над душой не стоит Konami, Хидэо Кодзима волен делать что угодно и как угодно. Однако у свободы есть своя цена: если студия не сумеет уложиться в бюджет, проект рискует стать очередным нашумевшим долгостроем, играть в который будут ваши дети, – если Kojima Productions не закроется вовсе. Кодзима заявил, что выше головы прыгать не намерен, однако прямо сейчас он вместе с архитектором PlayStation 4 Марком Серни путешествует по всему свету в поисках самых передовых технологий в области разработки видеоигр, вплоть до фотограмметрии. Кодзима уже успел посетить немало студий и даже подружиться с Джей Джей Абрамсом (который, к слову, сейчас тоже работает над видеоигрой).

Ну и не стоит забывать, что важным источником вдохновения для Кодзимы всегда был Дэвид Боуи, большой любитель космоса и других планет. Одним из основных alter ego Боуи был астронавт Майор Том – лирический герой нескольких песен, включая знаменитую Space Oddity. 10 января 2016 года Дэвид Боуи умер от рака, успев записать свой прощальный альбом Blackstar и снять два клипа, наполненных мрачными образами – среди которых есть скелет в скафандре. Смерть и прощальный подарок Боуи не могут не повлиять на Кодзиму, особенно если он делает игру про будущее. ■



НЕПРИСТОЙНЫЙ ЭФИР

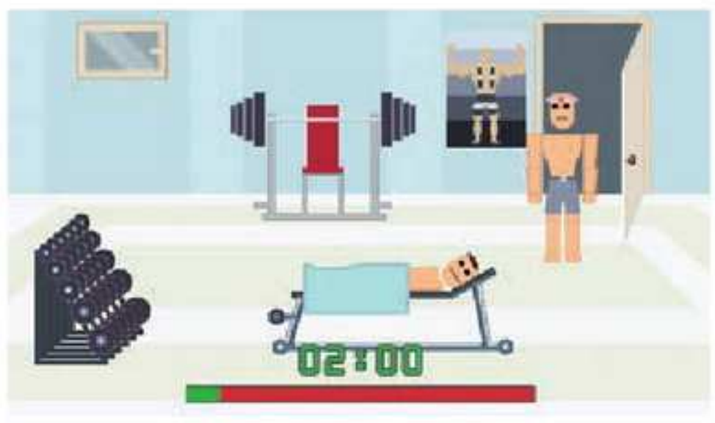
ШЕСТЬ ИГР, КОТОРЫЕ НЕЛЬЗЯ СТРИМИТЬ

ДМИТРИЙ ШЕПЕЛЁВ

Не так давно Twitch запретил для стриминга любимую ютуберами **Yandere Simulator**, причем без объяснения причин. Просто взяли и забанили. На вопросы разработчика, известного под ником Yandere Dev, представители сервиса предпочли не отвечать, а как только засуетилась пресса, сослались на свод правил, не уточнив, которое из них игра нарушает. Так что симулятор девочки-сталкера навсегда переехал в обширный черный список Twitch, в котором за самые разные прегрешения осело уже множество проектов. Запретный плод, как известно, возбуждает аппетит и разжигает любопытство, так что мы решили приоткрыть игровой ящик Пандоры и узнать, во что же сегодня можно играть только без зрителей в темной комнате с задернутыми шторами. Помимо банальных **Manhunt 2** и **Hatred**, а также несметного множества однообразных японских эроге, в расстрельных списках оказались настоящие сокровища для любителей всяческих непотребств.

WHAT'S UNDER YOUR BLANKET !?

Обычно видеоигры стремятся предоставить геймерам какой-либо уникальный виртуальный опыт, дают возможность попробовать то, что в реальной жизни недоступно. Инди-зарисовка под названием **What's under your blanket !?** идет от обратного: она переводит в игровой формат ситуацию, знакомую абсолютному большинству. Перед нами симулятор онанизма под одеялком.



Главный герой, похожий на типичного канадца из **South Park**, – заядлый рукоблуд. Вот только спокойно передернуть у него никогда не получается: в комнату постоянно заглядывают без стука то родители, то младшая сестра, то назойливый дед. А время-то ограниченно: на то, чтобы задушить одноглазого змея, есть только две минуты, поэтому выдворять домашних надо как можно оперативнее. И никто из них не закрывает за собой чертову дверь! Да еще и кровать, зараза, скрипит, привлекая лишнее внимание. Уже чувствуете знакомое раздражение? Одним домашним «фапом» дело не ограничивается – нашему парню невтерпеж себя полапать и в больнице, и в тренажерном зале, где опасность быть застуканным (в случае с качалкой в буквальном смысле) возрастает.

По факту, это самый что ни на есть обычный кликер, а все непотребства происходят, как и говорится в названии, под одеялом. С чего Twitch было запрещать эту шуточную игру, неясно. Видимо, там до сих пор верят, что от мастурбации ладони покрываются шерстью.

COBRA CLUB

Сосисочная вечеринка продолжается. В отличие от предыдущей игры, в **Cobra Club** никто ничего прятать не собирается. Напротив, главная цель – все выставить напоказ, при-

чем в лучшем виде. Все, что от вас требуется, это наиболее креативно и технично сфотографировать пенис своего протагониста в зеркале, а после расшарить фотку среди таких же, как вы, нарциссов. Собственно, вся игра. Можете поменять уровень эрекции, настроить цвет и форму члена, поиграть с углом камеры и зумом, даже поменять интерьер ванной комнаты и выбрать подходящий инстаграмный фильтр. Никакого прогресса, никакой прокачки, никакого смысла. Просто. Фотографируйте. Член.

RINSE AND REPEAT

К третьей игре приходит осознание, что, наверное, не просто так эти проекты отгородили от стримов. Итак, встречайте самый намеренно радужный из всех непорнографических симуляторов – **Rinse and Repeat**.

Моетесь вы в душе после тренировки, никого не трогаете, и внезапно появляется он – качок в солнцезащитных очках. И все вокруг озаряется его великолепием. Как ни в чем не бывало он подходит к вам и по-простому просит: «Бро, потри-ка мне спинку». И вы трете ему спину. Потом бицепсы. Потом грудь… Честно говоря, мы не знаем, чем там все кончается, так как честно струсили. Эту игру можно было бы считать пародией на всевозможные хентайные симуляторы, где таким же образом приходится натирать телеса исключительно пышногрудых барышень, если бы ее автором не был геймдизайнер Роберт Янг, которому мы обязаны все той же Cobra Club. Также в его портфолио есть симулятор шлепанья мужика по ягодицам и симулятор натирания рукой рычага для переключения передач в машине, так что все у визионера Роберта, кажется, хорошо.

PURIN TO OHURO

Наконец-то игра не про голых мужиков, а про милую девушку, принимающую ванну. Но не спешите радоваться, потому что вам предстоит не соблазнять красотку и даже не подглядывать за ней. Вы должны нагло вломиться в комнату, усесться в воду напротив возмущенной девицы и отлупить ее, да так, чтобы она, прикрыв избитое личико руками, убежала. Чем эффективнее изобьете, тем больше очков получите, а уже на них можно купить всякие кошачьи ушки для несчастной девушки, костюмчик Сейлор Мун или набор уточек для ванны. В общем, все – как в стандартных извращенных японских играх. Говорят, что за большое количество баллов с купальщицей можно делать и прочие нехорошие вещи, но это доподлинно не известно. Так или иначе, Twitch игру стримить запретил даже при условии отсутствия обнаженки, потому что девочек бить недопустимо. И мы с ним в этом абсолютно согласны.

GREZZO 2

От всяких скользких (буквально) тем переходим к полнейшей жести. **Grezzo 2**, или **Grezzo Due**, – это то, как в представлении самых оголтелых консервативных мамаш выглядят видеоигры. Это дикий коктейль из ультранасилия, богохульства и политической сатиры. Так как игра (да и не совсем игра, так, модификация для **Doom**) родом из Италии, то всяческие отсылки и скабрезности никому, кроме самих итальянцев, понятны не будут, но и без этого творящееся на экране может шокировать даже закоренелого фаната **Postal**. Начинается все в католическом храме, где игрок вилами из **Blood** должен убить толпу старушек из **Carmageddon** (разработчик не использовал, кажется, ни одной оригинальной модели), после чего вступить в бой с первым боссом – Иисусом Христом на летающем кресте. И это только первый уровень. В стартовом меню фоном висят арты из скандального комикса Crossed, которые в целом прекрасно дополняют то безумие, из которого состоит Grezzo.

YANDERE SIMULATOR

Ну и напоследок поговорим о виновнице торжества. Если кто не знает, яндере – это тип персонажа в аниме, нездорово влюбленная девочка-школьница, готовая на все ради объекта обожания. В Yandere Simulator вам предстоит стать как раз такой юной маньячкой, которая всюду преследует сэнпая, старается поддерживать иллюзию собственной нормальности в школе и по одной устраняет конкуренток. Да, здесь можно и даже нужно убивать других девушек или доводить их до самоубийства через травлю в сети или вообще пытать их в подвале где-то за кадром. Игра кровава, но не больше, чем какая-нибудь God of War, а обнаженки в ней и вовсе нет. Видимо, руководство Twitch покоробило то, что главная героиня и ее жертвы носят школьную форму.

■■■

Что ж, как выяснилось, многое скрыто от глаз простых зрителей не без причины. И если сам летсплеер готов, скажем, мылить мужицкий зад в прямом эфире, то простые посетители Twitch могут быть навсегда травмированы подобным зрелищем. Однако не стоит забывать, что все вышеперечисленное было запрещено только для стримов. Как и в случае с более привычными проектами, если хотите увидеть игру, не стоит ждать, пока кто-то пройдет ее за вас. ■

ОТКРОВЕНИЯ ДЖОНА РОМЕРО

СОЗДАТЕЛЬ DOOM И QUAKE – О ПРОШЛОМ И НАСТОЯЩЕМ

СЕРГЕЙ ЦИЛЮРИК

Слава Джона Ромеро осталась в 1990-х: после того как соавтор **Doom** и **Quake** проштрафился с **Daikatana**, он так и не выпустил ни одной большой и известной игры. За последнее время он успел жениться на Бренде Брейтуэйт (геймдизайнере **Wizardry 8**), создать вместе с ней несколько казуальных игр, переехать в Ирландию и впервые за двадцать с лишним лет сделать уровень для Doom. Также Джон регулярно отвечает на вопросы пользователей на сайте Quora, и мы скомпоновали для вас подборку его самых интересных ответов.

Каково было работать над Wolfenstein?

Весело, но под конец скучно. Интересно было в первые четыре месяца, когда мы сделали и выпустили первый эпизод. А после этого надо было наклепать еще 50 уровней – и вот это уже было скучно. Создавать уровни для **Wolfenstein 3D** не так интересно, потому что приходится работать, по сути, с кучей кубиков. Все слишком просто. Для ребенка это, наверное, самое оно.

Было классно, когда в игре появился звук. А еще было забавно писать книжку с подсказками. А в случае со **Spear of Destiny** Том и я сколотили новую часть Wolfenstein за рекордный срок – два месяца.

Вы подозревали, насколько знаковой станет Wolfenstein 3D? Какие уроки вы усвоили при ее создании?

Оригинальная **Castle Wolfenstein** 1981 года уже была знаковой. Мы хотели сделать сиквел, причем хороший сиквел. Мы не думали о знаковости, это была просто еще одна игра в то время, когда мы делали много игр. За год до **Wolfenstein 3D** мы выпустили 11 релизов.

Какие уроки: убедитесь, что ваш дизайн крайне прост, а затем упростите его еще больше. Попробуйте придумать что-то, чего люди еще не видели (в то время стрельбы по нацистам вы нигде бы не встретили). Уделите особое внимание звуку. Делайте игру небольшой.

С Джоном Кармаком интересно сотрудничать?

Джон Кармак как программист и как личность совершенно не похож ни на кого больше, я это вам гарантирую. Он истинный гений. Его обычный стиль ведения разгово-

РОМЕРО ДО СИХ ПОР почти невозможно победить в дефматче Doom

В ИРЛАНДСКОМ ГОРОДЕ Голуэе также не нашлось никого, способного потягаться в «думовский» deathmatch с его создателем

ра всегда находится на верхней грани того, что простые люди способны понять, потому что он вообще не говорит о пустяках, о том, что его не интересует. Он все время хочет обсуждать любопытные темы, идеи, которые он обдумывает. Так что, если вы не матерый программист, вам будет трудно с ним разговаривать.

Расскажите какой-нибудь забавный случай про Джона Кармака из ранних дней id Software.

У Джона была кошка по имени Митци. Она постоянно сидела на его VGA CRT-мониторе летом, и от этого со временем цвета на экране начинали плыть. Джону приходилось ее сгонять с насиженного места, чтобы он мог видеть нормальное изображение.

Как вы придумали термин «deathmatch»?

Я шел из офиса Кармака к своему и думал, как назвать режим, в котором два игрока пытаются убить друг друга. Поначалу я склонялся к «матчу в клетке» (Cage Match), но бой разворачивался на уровне. А поскольку бой был до смерти, точнее, до определенного количества смертей, я решил, что правильно будет назвать deathmatch.

А что вообще с разработкой игр в ранние девяностые?

Поначалу мы использовали компьютеры с 386/33 DX, 32 МБ памяти и MS-DOS 6.0. Для дебаггинга у нас были вторые мониторы, монохромные, и мы использовали Turbo Debugger на языке ассемблера 8086. При разработке Doom мы переключились на компьютеры NeXT с мониторами на 1024x768, Objective-C и совершенно бесподобной операционной системой. Для всех наших файлов у нас был сервер Novell Netware 3.11. А после Quake в id перешли на Windows. И я ушел.

Что вы вынесли из разработки Daikatana?

ОДНАЖДЫ Ромеро и известный киберспортсмен Fatal1ty сразились в Doom 2. Джон выиграл со счетом 50:33

Многое, но самое главное – что нужно заранее очень хорошо понимать, кто с тобой будет основывать студию. И второе: нужно нанимать талантливых разработчиков с опытом в индустрии, а не моддеров (разница есть). И заниматься продвижением игры не раньше, чем за полгода до ее выхода.

Что должен знать каждый начинающий дизайнер видеоигр?

Заниматься дизайном видеоигр совершенно не то же самое, что играть в них. Потому что одно дело просто смотреть, как машина едет по дороге, а другое – самому вести эту машину, обнаруживая, что управление там полностью ручное и вам нужно следить за двадцатью разными лампочками и рычажками, чтобы продолжать ехать.

В чем разница между разработкой игр в 1990-е и сейчас?

Сейчас гораздо легче. У вас есть восхитительные API для графики, звука и т.д., а также гораздо более крутые инструментарии для создания игр. Добавьте к этому еще и замечательные движки, которые за вас сделают всю тяжелую работу. Так что все сводится к дизайну, как всегда. Раньше только вдобавок к дизайну все остальное представляло собой сплошные трудности. А сейчас в любой игре важнее всего именно дизайн. Какой бы ни была ваша игра, есть множество движков, способных претворить ее в жизнь.

Что вы думаете о нынешнем состоянии жанра шутеров от первого лица?

Хорошо, что они никуда не пропадают. Постоянно выходят новые FPS, многие находятся в разработке. Но с 1990-х я не видел каких-то сумасшедших нововведений. С ростом бюджетов дизайны становятся все менее рисковыми. Приятно видеть, что вышла MMOFPS **Destiny**, – мы долгое время этого ждали.

Чего же пытается Джон Ромеро добиться в своем новом шутере, чего раньше никто не делал?

Я не могу говорить о моем шутере… пока что! ■

ПАЛМЕР ЛАКИ: БУДУЩЕЕ ЗА VR

ОСНОВАТЕЛЬ OCULUS РАССКАЗАЛ О ЦЕНЕ RIFT, О СЕБЕ И О VIRTUAL BOY

СЕРГЕЙ ЦИЛЮРИК

Палмер Лаки – один из самых успешных и известных молодых предпринимателей. Энтузиаст виртуальной реальности, Палмер создал прототип Oculus Rift, собрал на его разработку огромную сумму на Kickstarter, а в 2014-м, когда ему был всего 21 год, продал свою компанию Facebook за $2 млрд. Палмер остается главным евангелистом VR: он регулярно раздает интервью, а недавно потратил более суток, отвечая на вопросы пользователей на сайте Reddit. Вот самые интересные отрывки из того диалога.

Когда я через пару лет куплю новое VR-устройство, я выберу Oculus потому, что у него лучшее «железо» и более широкие возможности, или же потому, что контент, который я хочу, недоступен на других девайсах?

Лучшее «железо» и более широкие возможности. И, возможно, вы несколько недопонимаете нашу бизнес-модель. Когда мы говорим об Oculus-эксклюзивах, мы имеем в виду эксклюзивы магазина Oculus, а не эксклюзивы Rift. Мы не зарабатываем на продажах «железа», нам нет никакого резона делать программы эксклюзивными для Rift. Поэтому магазин Oculus доступен и на Samsung Gear VR.

Gear VR и Rift – первые VR-девайсы для потребительского рынка, но в будущем я жду появления широкого ассортимента устройств самых разных ценовых категорий, как на рынках телевизоров и мобильных телефонов.

То есть магазин Oculus будет VR-аналогом Steam?

Магазин Oculus создан для виртуальной реальности, мы не пытаемся впихнуть в него все традиционные игры. Не могу ни о чем говорить, пока мы не будем близки к запуску, но вот вам пример: когда вы заходите на страничку игры в магазине, мы можем загрузить 360-градусный панорамный кадр из игры, позволяющий вам создать гораздо более полное впечатление о ней, нежели обычный скриншот или видео.

Наша система рейтингов также выстроена вокруг VR. Некоторые VR-продукты не подходят многим людям, особенно те, в которых создается иллюзия движения игрока. Мы учитываем это при помощи системы рейтингов, позволяющей вам избежать тех игр, которые не входят в вашу зону комфорта, – и одновременно с этим предоставить к ним доступ тем, у кого нет таких проблем.

Другой плюс – уверенность в том, что все, что есть в магазине, будет работать на рекомендованной конфигурации ПК и продолжит нормально функционировать и после дальнейших обновлений.

Oculus изначально привлек к себе внимание, потому что он должен был стать первым доступным VR-девайсом, который открыл бы двери виртуальной реальности для широких масс. На каком этапе разработки вы перешли от «дешевого, функционального и подрывного» VR-шлема, который должен изменить игровой мир, к «премиальному VR-опыту»? И почему этот переход вообще случился?

Наша цель никогда не менялась, просто на ее достижение потребуется больше времени. Я все еще хочу сделать VR-устройства дешевыми, функциональными и подрывными, но для этого нужно достичь определенного уровня качества.

Три года назад я думал, что достаточно хороший шлем можно будет сделать за $300 и что он сможет работать на неплохом игровом ПК. С тех пор я многое понял о том, что требуется для создания эффекта присутствия, да и индустрия значительно изменилась. Мы теперь не единственные игроки на рынке, и бремя создания качественного и доступного VR-опыта лежит не на нас одних.

Лучший способ сделать технологию мейнстримовой далеко не всегда заключает-

УСПЕХ НЕ ВСКРУЖИЛ ЛАКИ ГОЛОВУ. Он по-прежнему регулярно общается с публикой, охотно делится информацией об Oculus и часто носит вьетнамки

ПАЛМЕР ЛАКИ на обложке журнала Time…

ся в наиболее быстром создании дешевого продукта – именно это и привело к прошлому краху VR! Хороший пример – Tesla. Илону Маску пришлось убедить публику, что электромобили могут быть классными, до того, как он создал технологию, позволившую сделать электромобили мейнстримом. Если бы Tesla попыталась создать в 2008-м электромашину для массового рынка за $35 тыс., она мало бы чего добилась. Вместо этого она сделала Roadster и Model S, доказала, что электромобили могут быть крутыми, инвестировала большие средства в разработки, и сейчас у нее есть прямой путь к неизменной долгосрочной цели – мейнстримовым электромобилям.

Виртуальная реальность, на самом деле, находится в гораздо более выигрышной позиции. Gear VR – уже доступный отличный девайс, который стоит всего $99, если у вас есть топовый смартфон от Samsung (а он есть у десятков миллионов людей), и другие компании выйдут на рынок в обозримом будущем. Со временем VR будет работать на каждом находящемся в продаже компьютере и ее будет поддерживать широкий спектр «железа» разных ценовых категорий, как в случае с телевизорами или мониторами.

Rift – первый шлем, способный доставить эффект полного погружения, подсознательного чувства, что вы находитесь в виртуальной реальности. Как я уже говорил, виртуальная реальность должна стать чем-то, что все хотят, прежде, чем она станет чем-то, что все могут себе позволить. Я понимаю людей, которые не хотят столько тратить на VR, но сегодня создание действительно хорошего шлема именно столько и стоит.

Как и в случае со смартфонами, цена этого качества со временем упадет – сейчас даже безо всяких скидок и акций можно купить телефон менее чем за $100, который будет мощнее, чем лучшие трубки за $600, вышедшие пять лет назад. Со временем стоимость технологий падает.

Когда вы поняли, что можете создать что-то подобное и что из этого можно сделать успешный продукт?

Когда я начал зарабатывать деньги еще подростком, я вкладывал их в игры, пытался приблизиться к «Матрице», покупая топовые видеокарты, многочисленные 3D-мониторы, устройства гаптического интерфейса, световые пушки и так далее. Меня очень взбесило, когда я понял, что все это даже не близко к тому, что мне хотелось, – к полному погружению. Тогда я начал собирать и модифицировать VR-устройства, и со временем стало ясно, что для достижения моей цели мне придется начинать с чистого листа. И понял, что я смогу к этой цели прийти, не в какой-то момент – осознание этого приходило постепенно по мере того, как росло качество «железа».

Когда я показал моим друзьям первые прототипы, они сказали что-то вроде: «Это какое-то глупое дерьмо». Долгое время ничего толкового не выходило.

Я рад, что вырос умельцем, способным претворять свои мечты в жизнь, – иначе мог бы и с ума сойти.

Что думаете про Virtual Boy?

По-моему, это не совсем VR-устройство. Нет отслеживания положения головы, низкий угол обзора, фактически это монохромный 3D-телевизор. Очень жаль, Virtual Boy ассоциируется с виртуальной реальностью, – это сильно вредит индустрии. Зато у Virtual Boy был первый среди потребительских товаров светодиодный экран, у которого была самая лучшая контрастность из всех вышедших на то время дисплеев!

Какой у вас компьютер?

Я сейчас конструирую ПК, который многие сочтут интересным. Ранее я экспериментировал с жидким азотом в охлаждении, но с ним работать геморройно, да и опасно. Мой новый проект – это очень маленький супермощный ПК без радиаторов и кулеров. Его охлаждает жидкий пропан, который выкипает в газообразную форму в специальном блоке. Оттуда его можно сжать обратно в бак при помощи высокого давления или же выпустить через сопло, чтобы достичь сверхохлаждения до температур ниже нуля. Если бы у меня было больше времени, я бы настроил выпуск пропана в небольшой генератор, который был бы подключен к блоку питания, но сейчас совсем не до того.

Вы смотрели Sword Art Online? Как думаете, достигнем ли мы такого уровня VR?

Если сосчитать все сотни разных вопросов, которые мне задают в «Твиттере», то таких будет, наверное, половина! Да, я смотрел SAO. Мы в сотрудничестве с Bandai Namco сделали техдемку по мотивам SAO и показывали ее на Anime Expo. Да, со временем достигнем. Цитируя SAO: «В чем разница между реальным миром и виртуальным?» – «В количестве информации, не более». ■

ОБЗОР APPLE WATCH С WATCHOS 2

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Размеры и вес 38-мм модели:** 38,6x33,3x10,5 мм, 25 г
- **Размеры и вес 42-мм модели:** 42x35,9x10,5 мм, 30 г
- **Система на чипе:** S1 (ARMv7-A) 520 МГц с графическим сопроцессором PowerVR SGX543
- **Оперативная память:** 512 МБ DRAM
- **Экран:** AMOLED 1,3 дюйма, 272x340 точек у 38-мм модели; 1,5 дюйма, 312x390 точек у 42-мм модели
- **Звук:** динамик и микрофон
- **Датчики:** гироскоп, акселерометр, пульсометр
- **Беспроводные интерфейсы:** Bluetooth 4.0, NFC (только для Apple Pay), Wi-Fi 802.11n
- **Цена:** 27 990 рублей ($354) за 38-мм Sport, 31 990 рублей ($404) за 42-мм Sport

Пару лет назад рынок носимых устройств замер в ожидании: все знали, что Apple вот-вот выпустит «умные» часы. Так и случилось – Apple Watch анонсировали 9 сентября 2014 года. Однако продажи мегаожидаемого гаджета начались не сразу: фанатам Apple пришлось томиться до апреля, когда стартовали предзаказы. В магазины же часы Apple завезли только прошлым летом. Осенью произошло еще одно важное событие: операционная система watchOS обновилась до второй версии, в которой появилась поддержка нативных приложений. Мы не спешили с обзором, зато теперь можем рассказать про Apple Watch с учетом новой ОС и имея опыт продолжительного использования.

Разнообразие моделей

Странно видеть, как вместо того, чтобы обсуждать софт и характеристики, технические спецы вдруг превращаются в модников и начинают спорить о материалах и цветах ремешков для часов. Однако именно это произошло после начала продаж Apple Watch. Вариантов дизайна действительно много (всего существует четыре десятка разновидностей), так что выбирать есть из чего. Постараемся сориентировать, не потратив на это половину статьи.

Основных видов Apple Watch три – с алюминиевым корпусом (Sport), со стальным и с космически дорогим золотым (Edition). Каждый бывает в двух различных размерах – с диагональю экрана 38 мм или 42 мм. Цвет корпуса тоже варьируется. Модель Sport, к примеру, может быть серебристой, черной, с обычной позолотой и с розовой. От модели и цвета зависит и то, какой можно получить ремешок в комплекте с часами. Например, черные Apple Watch Sport комплектуются исключительно черными силиконовыми ремешками, а серебристые – на выбор белым, оранжевым или голубым. При этом технически все модели совместимы со всеми ремешками, отдельно можно купить и носить любой из обширного каталога.

Внешний вид

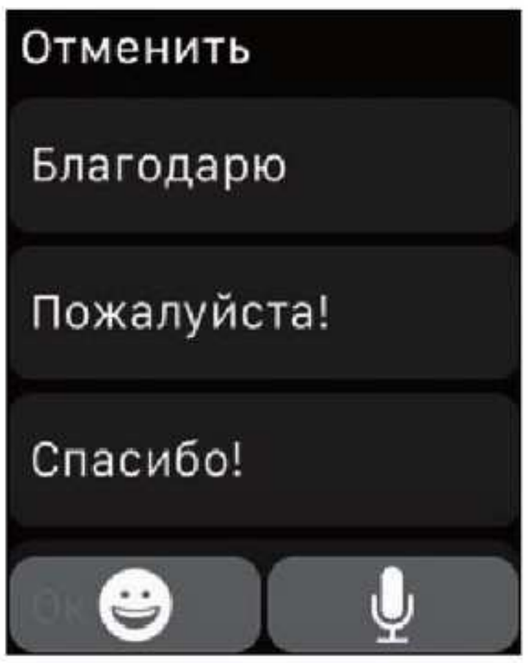
Достав Apple Watch из неожиданно большой и роскошной коробки, сразу понимаешь, что дизайнеры Apple стремились создать устройство, которые будет не стыдно надеть на руку даже тем, кто привык носить дорогие часы. Конечно, Apple Watch не спутаешь с обычными часами хотя бы из-за черного прямоугольника дисплея на месте циферблата, но по уровню дизайна они куда ближе к традиционным часам, чем к остальным представителям категории smart watch. Надо ли говорить, что в этом их огромное достоинство.

Физическая часть интерфейса Apple Watch тоже подчеркивает сходство с механическими часами. Колесико Digital Crown удачно напоминает колесо для завода пружины, органично смотрится и кнопка под ним – она отвечает за вызов списка контактов. Примечательно, что в Apple не стали идти до конца и не сделали циферблат круглым, как у некоторых конкурирующих продуктов. В этом есть логика: прямоугольный экран так же хорошо приспособлен для текста, как и для отображения стрелок, чего не скажешь о круглом.

Людям, которые не носят часы или предпочитают самые легкие и тонкие модели, Apple Watch могут показаться слишком большими. На деле же они намного легче, чем представляется по картинкам, а размер перестает чувствоваться, стоит надеть их на руку и отвлечься хотя бы на пять минут.

КУДА ЖЕ без курса акций?

ЧАСЫ С БУДИЛЬНИКОМ – это ли не мечта?



ОТВЕТЫ почти на все случаи жизни

ЭКРАН с приложениями

Важно знать, что корпус Apple Watch влагостойкий, но не водонепроницаемый. Да, часы можно погружать в воду на метр и держать там несколько минут, но при этом ходить в них купаться или принимать душ регулярно не рекомендуется – рано или поздно защита даст слабину.

Кое-что о железе

Вряд ли кто-то станет выбирать умные часы, руководствуясь количеством оперативной памяти и скоростью процессора, тем не менее упомянуть об этих вещах все же стоит. Внутри у Apple Watch система на чипе с кодовым названием S1. Ее вычислительный модуль работает на частоте 520 МГц, объем оперативной памяти составляет 512 МБ, есть графический сопроцессор PowerVR SGX543. В общем, это примерно уровень iPhone 3GS, но памяти вдвое больше и техпроцесс более современный – 24 нм. Очень неплохо для часов!

Помимо этого имеется 8 ГБ флэш-памяти, из которых 2 ГБ можно занять музыкой (чтобы слушать во время пробежки в наушниках с Bluetooth, оставив телефон дома) и всего лишь 75 МБ – фотографиями. Внимание: это «всего лишь» не означает, что мы рекомендуем использовать часы в качестве фотоальбома.

Первое знакомство

Первое, что нужно сделать с новенькими Apple Watch, – синхронизировать с айфоном, причем не каким-нибудь, а пятой модели и старше (никакие другие телефоны или планшеты не поддерживаются). После первоначальной синхронизации заботиться об этом больше не придется – покуда в телефоне включен Bluetooth, часы будут подключаться автоматически. Кстати, если Apple Watch останутся без связи с телефоном и вне зоны Wi-Fi, они не смогут обращаться к интернету, но все несвязанные с этим функции продолжат работать.

Но вот с синхронизацией покончено, пора переходить к самому интересному этапу знакомства – изучению интерфейса. А изучать здесь есть что! К примеру, когда экран часов показывает циферблат, у пользователя есть целых восемь вариантов действий: нажать на один из элементов на экране, чтобы перейти в соответствующее приложение; нажать на Digital Crown, чтобы перейти к списку приложений; начать крутить Digital Crown, чтобы просмотреть, как отображаемая информация изменится в будущем; нажать на вторую кнопку, чтобы увидеть список контактов; зажать Digital Crown и таким образом вызвать Siri; потянуть от низа экрана, чтобы вызвать Glances (краткие сводки из приложений); потянуть от верха, чтобы посмотреть список уведомлений; нажать на экран с силой и перейти в режим настройки циферблата. Не сказать, что запомнить и освоить все это сложно, однако об интуитивности тут говорить не приходится.

Начать, конечно, стоит с настройки циферблата – это, в теории, еще лучший способ персонализировать часы, чем выбор ремешка. Количество и продуманность вариантов поражает воображение: можно поставить на экран красивую бабочку или нелепого Микки-Мауса с руками-стрелками, выбрать минималистичный вариант с солнцем, которое катится по небосводу, или смотреть за тем, как планеты нарезают круги вокруг нашего светила. У традиционных циферблатов можно выбрать степень детализации и цвет элементов. Страшно представить, сколько человеко-часов ушло на разработку всего этого! Тем обиднее, наверное, сотрудникам Apple было узнать, что люди в итоге в основном используют самый простой «Модульный» циферблат – просто потому, что на него влезает больше информации, чем на другие.

Уже через несколько минут тыканья в часы выясняется и еще одна неочевидная вещь: прекрасное колесико Digital Crown, с помощью которого так приятно зумить и прокручивать списки, часто оказывается не у дел. Никаких проблем с ним нет, просто использование смартфона намертво прошило в голову привычку скроллить, водя пальцем по экрану.

Приложения

Опыт использования смартфонов научил нас и другой вещи, тому, что главное – это приложения. Поэтому, заполучив Apple Watch, сразу же бросаешься устанавливать и смотреть программы. И тут может ждать серьезное разочарование.

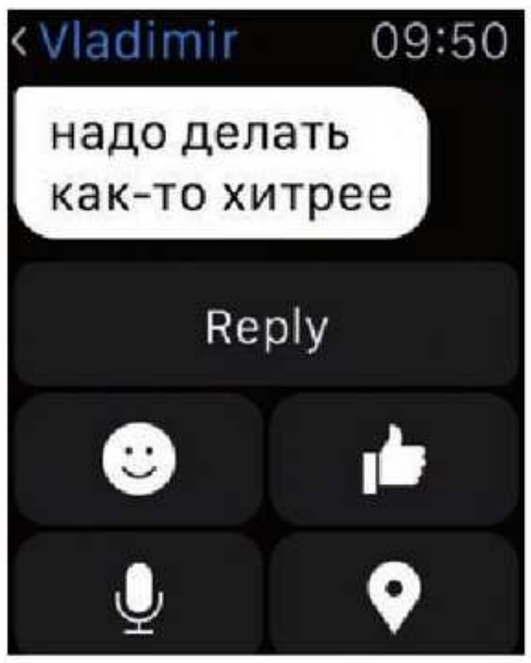
Проблема в том, что многие разработчики делают софт для Apple Watch просто для галочки. Возьмем для примера Альфа-Банк. Бесполезность его приложения просто комична: единственное, что оно может делать, – показывать количество оставшихся денег на счету. Кажется, что это может быть ценно, но вот коварный подвох: чтобы информация отображалась, нужно авторизоваться в основном приложении на телефоне, но через несколько минут авторизация снова истечет.

Может, это досадная, но единичная недоделка? Увы, это не так – бесполезных программ предостаточно. Разработчики Instagram, к примеру, решили, что на Apple Watch будет удобно смотреть посты друзей, а создатели Flipboard посчитали, что в свободную минутку владелец часов мог бы пробегать глазами новостные заголовки. Обе идеи ошибочны. Экран часов слишком маленький, чтобы оценить красивую картинку, а держать руку на весу продолжительное время тяжело – тут не зачитаешься.

Получается, что правильное приложение для Apple Watch должно отображать очень ограниченное количество информации и делать свое дело за считан-

КАЛЕНДАРИК всегда пригодится

ВЫБИРАТЬ КОНТАКТ из списка можно, вращая колесико



FACEBOOK MESSENGER, конечно же, позволяет слать большой палец

ТЕ САМЫЕ ФИТНЕС-КРУГИ. Даются нелегко!

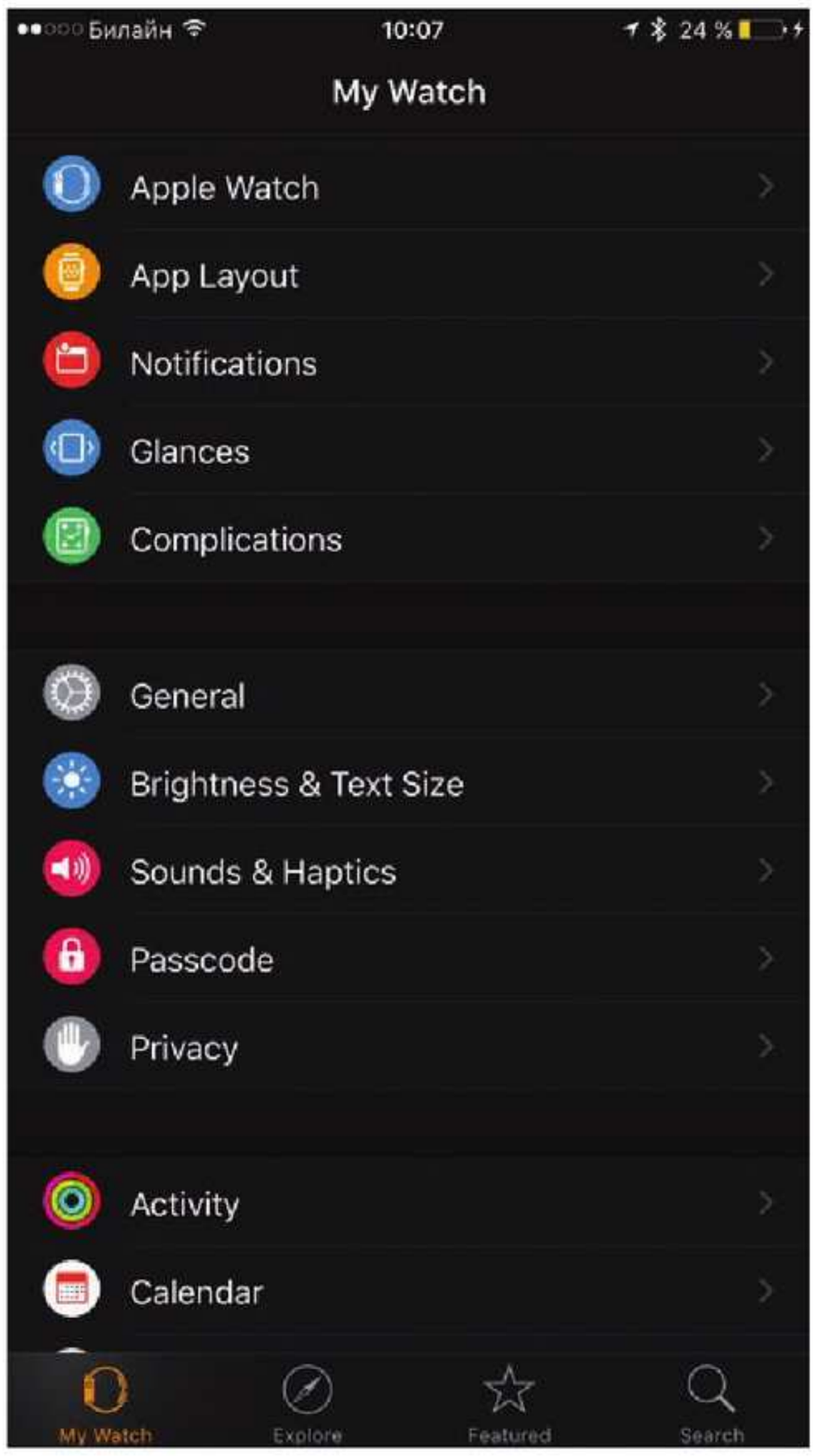
ные секунды, в противном случае окажется, что проще не мучиться и достать из кармана телефон. Тут нас поджидает второй серьезный недостаток – долгое время загрузки большинства программ. Да, часы экономят те несколько секунд, что обычно уходят на извлечение смартфона, только время, необходимое для старта программы, отнимает его обратно.

Впрочем, новое поколение приложений использует возможности watchOS 2.0 и подает надежду на то, что ожидание загрузки может уйти в прошлое. Дело в том, что изначально в Apple придумали очень незамысловатый способ писать программы для часов – почти вся информация в них передается с телефона. Нативные приложения для watchOS 2 писать сложнее, зато они быстрее загружаются и могут иметь уникальный интерфейс. Не факт, что этим воспользуются все разработчики, но количество полезных программ, несомненно, будет расти.

Пробежимся по сторонним приложениям, которые стоит помиловать и не удалять. Во-первых, это Shazam и его конкурент SoundHound. Когда хочешь узнать, что за музыка играет рядом, возможность сделать это, не доставая телефона, бесценна, ведь на счету каждая секунда. Во-вторых, вызов такси: с приложениями «Яндекса» и Uber для часов это можно делать с особым шиком. В-третьих, мессенджеры Facebook, Skype, Telegram, Viber и прочие – они позволяют смотреть историю сообщений и быстро отвечать, диктуя ответ или выбирая один из заготовленных.

В-четвертых, планировщики вроде Things и Wunderlist. С ними Apple Watch становятся незаменимым помощником в магазине – можно отмечать покупки, даже когда одна рука занята корзиной, а во второй – бутылка молока. В-пятых, Swarm с его возможностью быстро чекиниться на каждом углу. Здесь мы, правда, уже опасно приближаемся к баловству, упоминать которое в дельном обзоре должно быть стыдно (шутка – нам совсем не стыдно!).

НАСТРОЙКИ APPLE WATCH в приложении для iPhone



Коммуникативные функции

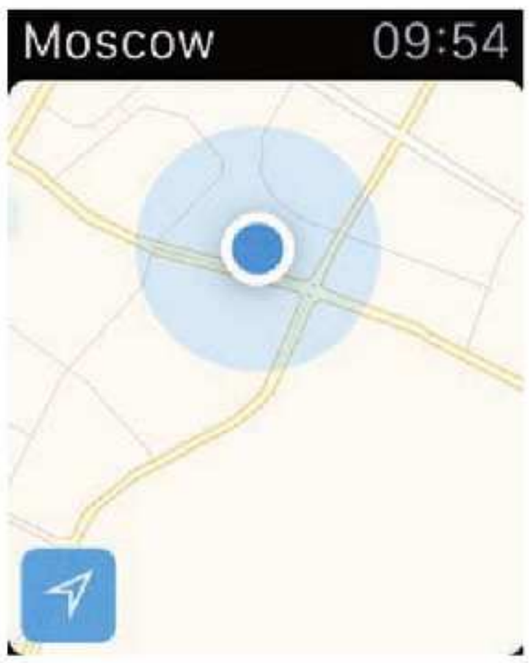
На самом деле уже через несколько дней жизни с Apple Watch на руке начинаешь понимать, что они могли бы обойтись вообще без приложений. К примеру, оповещения из телефона приходят и так – для этого разработчикам программ вообще ничего не нужно менять.

Возможность отвечать на сообщения с часов оказывается неожиданно полезной, когда требуется быстро передать что-то, не отрываясь от своих дел. Неожиданно, потому что печатать на часах нельзя, а распознавание речи – это лотерея: может повезти сразу, а можно и оказаться в дурацкой ситуации – стоишь и говоришь в часы одно и то же, когда уже десять раз мог бы достать телефон и написать.

Существует целых два более надежных способа ответить на сообщение: голосовые послания (для тех, кто уже привык к такому способу коммуникации) и заранее заготовленные ответы. Во втором случае достаточно пробежаться по шаблонным фразам и выбрать одну из них. Не поверите, сколько жизненных ситуаций покрывают ответы «Хорошо», «Спасибо» и «Ничего страшного» и при этом не вызывают никаких подозрений у собеседника!

Фраз, конечно, намного больше, к тому же часы анализируют сообщения и вытаскивают из них подходящие варианты. К примеру, если автор послания спрашивает «Суши или пицца?», среди ответов появятся «Суши» и «Пицца». Отлично придумано! Хотя в идеале

LIFELINE – лучшая игра для Apple Watch



ЭТО МОСКВА. Того и гляди покатится перекати-поле

МОДУЛЬНЫЙ ЦИФЕРБЛАТ, посередине – дела из Things

GLANCE для управления музыкой. Быстро и удобно!

должен быть еще ответ «Роллтон :-(» для тех, кто купил Apple Watch недавно.

Через часы Apple можно говорить и по телефону, но эта функция больше напрягает, чем радует. Когда звонок раздается не только из кармана, но и с запястья, это сначала дезориентирует, а потом невольно тыкаешь в зеленую кнопку на часах. Все кончено: теперь придется разговаривать по Apple Watch, как бы странно это ни выглядело со стороны. Кстати, динамик часов не способен перекричать даже несильный шум в помещении, не говоря уж про оживленную улицу. Впрочем, если ты за рулем автомобиля или хотя бы велосипеда, то подойдет и такой способ, главное – не увлекаться и следить за дорогой.

ЗОЖ

Покрыла ли велопрогулка потребленные за обедом калории? Apple Watch помогут установить это. Датчики устройства постоянно собирают информацию о передвижении пользователя, время от времени срабатывает и пульсометр (примерно каждые пять минут, а во время активных занятий – чаще).

На основании этих данных в стандартном приложении Activity заполняется три круга: Move, Exercise и Stand. Чтобы закрыть первый, нужно много ходить, второй заполняется от упражнений (если быстро ходить или бегать, будут набираться оба сразу), третий же поощряет владельца часов поменьше засиживаться или залеживаться на одном месте. Когда не встаешь из-за компьютера целый час, Apple Watch напомнят о том, что пора бы отделить себя от стула и немного размяться.

Для тех, кто готов на следующий оздоровительный шаг, есть приложение Workout, которое полагается активировать во время спортивных упражнений. Оно отслеживает ход занятий, считает потраченные калории и заодно может служить таймером, который покажет, сколько еще осталось мучиться.

Стать стройным и мускулистым рабом заполняющихся кругов возможно, но нужно помнить, что Apple Watch не заменят силу воли, а лишь поддержит ее обладателя и снабдит ценной статистикой. Кстати, данные полезно будет дополнить подробным дневником еды, для этого есть приложения вроде MyFitnessPal и Lifesum. Правда, Apple Watch здесь не особенный помощник – протоколировать все съеденное придется через телефон, а на часах можно будет смотреть, сколько калорий еще осталось потратить или потребить и сколько кальция и витамина А не хватает организму (почему-то вечно не хватает именно их).

Прочие полезности

Теоретически навигация должна быть еще одной незаменимой функцией Apple Watch: можно проложить маршрут на айфоне, и часы будут вежливо теребить за руку каждый раз перед поворотом. В реальности все омрачается тем, что разработчики Apple Maps представляют себе российские города как пустыри, тут и там разрезанные редкими улицами. Хоть номера домов и есть в базе, их очертания увидеть не получится, а навигация может посоветовать пройти пешком по автомобильной эстакаде.

Зато Apple Maps в связке с Apple Watch неплохо выручает в заграничных поездках. Кстати, передвигаясь по проложенным маршрутам, быстро привыкаешь поглядывать на часы, чтобы узнать, сколько метров осталось пройти или проехать и к какому времени достигнешь конечной точки.

Еще одно очевидно полезное применение – это управление воспроизведением в плеере. Конечно, перемотать трек или подстроить громкость можно и пультиком на наушниках, зато часы отображают названия песен и позволяют выбрать любой альбом или плей-лист.

Приложение «Камера» оказалось неожиданно интересным: часы не только позволяют удаленно нажимать на спуск, но и в режиме реального времени транслируют картинку с камеры телефона. Придумана эта функция для съемки групповых портретов со своим участием, но вместе с тем можно наловчиться снимать с самых необычных ракурсов.

В общем, интересные фишки можно перечислять долго, а их ценность всецело зависит от стиля жизни. Примечательно, что самыми полезными зачастую оказываются совсем простые вещи. Оказывается, очень приятно, когда на часах написано, сколько времени осталось до захода солнца, а прогноз погоды и вовсе незаменим. Уже через несколько дней ношения Apple Watch поглядывание на часы с целью узнать, сколько за окном градусов, плотно входит в привычку.

В будущем у умных часов появится еще больше функций – от бесконтактных платежей (в России Apple Pay пока не работает, но мы предпочитаем верить в лучшее) до управления умной бытовой техникой. Второе – тоже не научная фантастика, а стандарт, который называется HomeKit. Если в доме есть устройства, которые его поддерживают (к примеру, лампочки Philips Hue), ими можно управлять, отдавая Сири голосовые команды. Говоришь в часы: «Привет, Сири, включи свет!» – и не успевают окружающие обозвать тебя психопатом, как включается свет.

Батарея

До начала продаж Apple Watch потенциальных покупателей больше всего заботило время автономной работы. В Apple обещали «целый день», но какая может быть вера производителю в таких вопросах? Если

ФОТОАЛЬБОМ. Почему бы и нет?

ЧЕКИНЫ В SWARM в одно касание. Бесполезно, но приятно!

ЦИФЕРБЛАТ UTILITY с индикацией времени захода солнца

ПРОГНОЗ ПОГОДЫ тоже круговой!

+ ПЛЮСЫ

+ отличный дизайн
+ идеальная интеграция с iPhone
+ непревзойденная функциональность

– МИНУСЫ

– замысловатый интерфейс
– долгий запуск программ
– циферблат не горит непрерывно

говорят «день», значит, устройство будет разряжаться к вечеру. К счастью, страхи оказались напрасными.

В первый день после покупки Apple Watch батарейку действительно можно умудриться разрядить – немало энергии, к примеру, уйдет на пересылку приложений из телефона. Следующие несколько дней для часов тоже будут нелегкими: если активно тыкать в экран, к вечеру заряда почти не останется. Но потихоньку желание попусту баловаться с приложениями пройдет – и окажется, что после насыщенного дня остается около 30% заряда, а если сидеть дома, то все 75%.

Получается, что батарейки часто хватает и на два дня. Однако лучше все же выработать привычку ставить Apple Watch заряжаться каждую ночь, тем более что это легко и удобно: индукционная зарядка примагничивается к корпусу сзади, а лежа на боку, Apple Watch показывают время подобно прикроватным часам.

Увы, чтобы увеличить время автономной работы, разработчикам пришлось пойти на многие компромиссы. Медленную загрузку приложений мы уже упомянули, но это не самая страшная жертва. Куда хуже то, что большую часть времени экран часов погашен, а при поднятии запястья он активируется на какие-то жалкие пять секунд. Если прикоснуться к тачскрину пальцем, это активирует его на двадцать секунд – уже получше. Но непрерывно время не отображается, даже когда устройство стоит на зарядке. В этом Apple Watch серьезно уступают «умным» часам с экранами на e-paper, не говоря уже про обычные наручные часы.

Итоги и рекомендации

Вот два приятных момента, которые нам удалось вынести из знакомства с Apple Watch. Во-первых, это потрясающе интересный гиковский гаджет, потенциал которого до сих пор полностью не раскрыт. Во-вторых, Apple Watch не становятся еще одним компьютером, который требует постоянного внимания, – большую часть времени это просто часы с несколькими дополнительными индикаторами. Удивительно, но никакого противоречия между этими двумя пунктами нет, и в этом большое достижение Apple.

В заключение пара слов о выборе конкретной модели. Мы попросили на тест самую простую разновидность Apple Watch – Sport. И не только потому, что золотые Edition за миллион рублей нам бы никто не доверил. Во-первых, силиконовый ремешок, который идет в комплекте со Sport, считается одним из самых комфортных и долговечных, во-вторых, рекомендовать для покупки даже среднюю по цене модель в стальном корпусе было бы опрометчиво. Раньше дорогие часы покупали, чтобы передавать детям и внукам, а теперь гаджеты устаревают всего за несколько лет. Частый апгрейд, скорее всего, окажется важнее, чем дорогие материалы. Разумно как минимум подождать второго-третьего поколения устройства и уже тогда гнаться за роскошью.

Если говорить о практической пользе, то она возрастает пропорционально количеству времени, которое владелец Apple Watch проводит, не сидя перед компьютером. Чем больше дел приходится решать на ходу, тем чаще выручает возможность получить ценную информацию простым поворотом запястья и дать ответ в пару нажатий. Для домоседов же это приятная, но неоправданно дорогая игрушка. Впрочем, всегда есть надежда, что незаполненный красный круг Move все же заставит выйти из дома и пройти километр-другой. ● *Андрей Письменный*

ТОНКИЙ SKYLAKE

Тестирование игрового ноутбука MSI GS60 6QE Ghost Pro

Еще недавно любой игровой ноутбук представлялся громоздкой и очень тяжелой махиной. Однако два года назад **MSI** сломала этот стереотип, выпустив серию GS. Толщина этих устройств всего 2 см, вес около двух килограммов. Внутри – топовый камень и мощная видеокарта. Удивительно, но достойного ответа до сих пор никто не дал, и MSI, оставаясь на позиции лидера, идет вперед. Сегодня у нас на тестах основательно обновленный **GS 60 6QE Ghost Pro** на базе **Skylake**.

Внешний вид

Внешне его отличает от прошлых версий только прозрачная окантовка клавиш и новый набор портов, в остальном изменений нет. Но это не страшно, ведь для игровой машины GS выглядит шикарно. Черный, полностью металлический корпус, пара выштамповок на крышке и сдержанные формы. Правда, поверхность быстро начинает пестреть отпечатками пальцев, но это решается салфеткой из микрофибры и... мытьем рук.

Порядок царит и внутри. Никаких кричащих наклеек и лишних кнопок – чистый металл, чуть утопленная клавиатура и тачпад. Собрано все, как говорил известный киногерой, «чинно и благородно»: петли в меру тугие, работают бесшумно, экран поднимается одной рукой. Угол раскрытия достигает примерно 150 градусов. Не заметили мы ни скрипов, ни люфта; только крышка слегка прогибается при надавливании, что не критично.

Еще один плюс корпуса – прямой доступ к важным компонентам. Скручиваешь несколько болтов на днище, снимаешь литую крышку, и перед тобой оказываются аккумулятор, жесткий диск и вся система охлаждения. Нужны оперативка и твердотельник? Придется снимать материнскую плату.

Управление

По части управления GS остался верен корням, и это хорошо. Клавиатура – профессиональная игровая модель от датской **SteelSeries**. Раскладка для нас с вами идеальная: к приличному расстоянию между клавишами и миграции **Windows** на правый фланг добавляется доработанный классический «золотой треугольник» (**WASD**, левый **Ctrl** и «Пробел»), увеличена площадь клавиш и сбалансировано расстояние между ними.

Возможно, это маркетинговый эффект плацебо, но после интенсивной игры напряжения в пальцах и запястьях почти не чувствуешь. Этому могут способствовать и тактильные ощущения от самих клавиш: мягкий, почти бесшумный ход и приятная упругость при нажатии.

Хорошо реализована и диодная подсветка. Можно менять цвет, настраивать яркость и задавать свои оттенки разным зонам. Делается это в фирменной утилите **SteelSeries Engine**. В ней же разрешается переназначать клавиши, записывать на них сочетания и собственноручные макросы.

Про тачпад много не расскажешь. Панель большая, бескнопочная, поддерживает мультитач и утоплена в корпус. Никаких претензий – в походном режиме пользоваться удобно и приятно.

Дисплей и звук

А вот с дисплеем ситуация следующая. GS60 можно найти в Full HD- и 4K-версии. Помимо разрешения, их отличает тип покрытия. Младший экран матовый и идеально подходит для работы при ярком освещении. Старший – тот, что попал к нам, – глянцевый и бликует на открытом воздухе. Если любите посидеть летом на веранде и поиграть, имейте это в виду.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 15,6 дюйма, IPS, 3840x2160, MSI True Color
- **Процессор:** Intel Core i7-6700HQ (Skylake, 4 ядра, 2,6–3,5 ГГц)
- **Оперативная память:** 2x 8 ГБ DDR4-2133 МГц
- **Видеокарты:** Intel HD Graphics 530, NVIDIA GeForce GTX 970M (3 ГБ DDR5)
- **Звук:** Realtek ALC899 + ESS Sabre HiFi, акустика Dynaudio
- **Система хранения данных:** 256 ГБ SSD Toshiba THNSNJ256G8NU (PCIe x4 NVMe) + 1 ТБ HDD HGST HTS721010A9E630 (7200 об/мин)
- **Связь:** Killer Wireless-AC 1525 (802.11ac), Bluetooth 4.1, Killer E2400 Gigabit Ethernet
- **Разъемы:** 2x USB 3.0 Gen 1, USB 3.1 Gen 2 Type C, HDMI 1.4, Mini DisplayPort, 2x 3,5-мм джек, кардридер (SD/XC/HC)
- **Аккумулятор:** 4150 мА·ч
- **Операционная система:** Microsoft Windows 8.1 64-bit
- **Дополнительно:** веб-камера (Full HD), настраиваемая подсветка, поддержка макросов, премиумная лицензия XSplit Gamecaster (1 год)
- **Габариты:** 39x26,6x2 см
- **Вес:** 2,1 кг
- **Цена на февраль 2016 года:** 145 000 рублей ($1835)

В остальном к дисплею не подкопаешься. Матрица – IPS от Samsung. На заводе ее провели по программе True Color, что вылилось в несколько профилей под разные задачи – работу с текстом, фотографиями и видеорядом.

Для профессионального использования не подходит ни один. Чтобы получить нормальные отклонения по цветам, надо привлекать к делу калибратор. Если же ноутбук будет использоваться только для игр, можно не морочить себе голову, заводских настроек хватит с головой, а 4K перекроет любые огрехи. При диагонали в 15,6 дюйма разрешение 3840x2160 дает такую плотность пикселей, что дух захватывает. Тот же **Fallout 4** выглядит сногсшибательно.

Ноутбук имеет и солидную аудиоподдержку. В недрах корпуса притаились четыре динамика **Dynaudio**, аудиокодек **Realtek ALC899** и ЦАП **ESS Sabre HiFi**. Звучит все это отлично: высокая детализация и никакого смазывания или перебора с обертонами. А после тщательной настройки эквалайзера аудиосистема обеспечивает приличное звучание даже форматов lossless, не говоря уж о фоновом дарк-эмбиенте или радио в GTA 5.

Звук поддерживается софтом **Nahimic**, позволяющим включить виртуальный surround и отрегулировать уровень баса, реверберации и качества голоса. Вдобавок она поддерживает улучшение аудио в **XSplit Gamecaster**, на которую MSI сейчас дает годичную премиумную лицензию.

ИГРОВЫЕ ТЕСТЫ (КАДРОВ В СЕКУНДУ)

The Witcher 3: Wild Hunt	
Настройки	1920x1080
High, no NVIDIA	46,8
Max, no NVIDIA	32,9
Anno 2205	
Настройки	1920x1080
VeryHigh	47,8
Ultra	37,3
Star Wars Battlefront	
Настройки	1920x1080
High	67,1
Ultra	57,3
Fallout 4	
Настройки	1920x1080
High	60
Ultra	47
GTA 5	
Настройки	1920x1080
Max, AF 16x	59,8
Max, AF 16x, AA 4x	36,3

Железо

А теперь самое интересное. В основе лежит свежее поколение **Intel Skylake** в виде процессора **Core i7-6700HQ**. От предшественника, i7-4720HQ, его отличает выросшее соотношение производительности на ватт. При схожем энергопотреблении кристалл теперь добирается до 3,6 ГГц, и это с учетом четырех ядер на борту и поддержки Hyper-Threading.

Приятный плюс от перехода на Skylake – увеличившиеся возможности чипсета. Как мы уже рассказывали, свежий набор логики имеет очень толстую DMI-шину, что вылилось в более быструю работу с накопителями. Как результат в GS-серии MSI отказалась от RAID-массивов в пользу одного, но очень быстрого твердотельника.

GS60 по умолчанию идет с твердотельником на PCIe x4 NVMe, теоретически способном взять планку в 2,2 ГБ/с. Бывают и варианты попроще (как у нас), с обычным SSD на SATA Rev. 3 и скоростью от 495 до 550 МБ/с. Естественно, в составе есть классический HDD объемом 1 ТБ, со скоростью вращения шпинделя 7200 об/мин и пиковой производительностью в 142 МБ/с.

Следующий подарок от Skylake – появление у GS60 нового порта USB 3.1 Gen 2, он же Thunderbolt 3. В настоящий момент пользы от него никакой, устройства под стандарт только появляются в продаже, но задел на будущее у интерфейса огромный. Его пропускная способность равна впечатляющим 40 ГБ/с, и работает он не только с периферией и накопителя-

ми, но и с дисплеями, а также, с помощью переходника, готов превратиться почти в любой стандартный интерфейс.

Минусы? Есть. С приходом SuperPort количество обычных USB 3.1 Gen 1 сократилось с трех до двух. На другие разъемы это, к счастью, не повлияло. Есть HDMI с DisplayPort, кардридер и LAN. За последний в GS60 по традиции отвечает чип **Killer DoubleShot Pro**, умеющий перераспределять потоки между программами.

Графика

Упомянем и новый тип оперативки. В нашем варианте стояли две планки DDR4 частотой 2133 МГц. Скорость записи у них доходила до 2,9 ГБ/с, чтения – до 3,5 ГБ/с. На поведение процессора такая скорость почти не влияет, а вот интегрированному ядру она как манна небесная.

Местная **HD Graphics 530**, оснащенная двадцатью четырьмя потоковыми ядрами частотой 1 ГГц, жестко привязана к оперативке и на повышение пропускной способности логично отзывается увеличенной производительностью. И пусть в домашних условиях, на привязи у розетки, это не играет никакой роли, зато в походном режиме позволяет спокойно запустить ту же **Pillars of Eternity** или **Darkest Dungeon** на встроенном ядре и слегка сэкономить заряд батареи.

С более серьезными задачами, правда, все равно придется обращаться к дискретному GPU. За «мощные» игры в ноутбуке отдувается **NVIDIA GeForce GTX 970M**: 1280 ядер, 80 текстурников, 32 движка растеризации, частота от 924 МГц и 3 ГБ видеопамяти на 5000 МГц. Эта тяжелая артиллерия пускается в ход только при соответствующей нагрузке, и узнать об этом можно по цвету клавиши питания. Горит синим – работает интегрированная HD Graphics 530, оранжевым – чип NVIDIA. И в последнем случае ноутбука хватает на очень многое.

В играх

В Full HD в любой игре можно без стеснения ставить самые высокие настройки. **Fallout 4**, **Anno 2205**, **The Witcher 3: Wild Hunt** идут с очень приличной частотой кадров. Позволяет GTX 970M поэкспериментировать и с 4K. О максимуме можно не мечтать, его и настольная GTX 980 Ti побаивается, но на средних настройках играть вполне комфортно.

Как такая мощь себя чувствует в корпусе толщиной всего 2 см? На удивление недурно. Процессор и GPU получили по отдельному радиатору с собственной цилиндрической вертушкой (система **Cooler Boost 3**), и их производительности хватает за глаза: оба кристалла постоянно используют системы автоматического разгона и почти всегда работают на повышенных частотах.

За это приходится расплачиваться повышенным уровнем шума. Однако он у GS60 низкочастотный и совсем не раздражает. А при необходимости от него можно избавиться, пожертвовав производительностью железа. Система **Shift** позволяет слегка притушить видеокарту и, соответственно, успокоить вертушки.

А вот с чем, к сожалению, не справиться своими силами, так это со слабой батареей. На крупный аккумулятор места в ноутбуке не осталось, и выданных 4160 мА·ч хватает всего на сорок две минуты игры или три часа офисной работы. Обидно, но это плата за компактные размеры.

●●●

В остальном же к GS60 не придерешься. Это по-прежнему один из лучших игровых ноутбуков, и с переходом на новую платформу Intel он только упрочил позиции. В «тонкой» лиге конкурентов у него просто нет. Если вы души не чаете в играх и при этом предпочитаете активный образ жизни, GS60 – превосходный вариант походного лэптопа. ● *Андрей Гасилин*

БЕЗ ТОРМОЗОВ!

Компьютер DigitalRazor Hawk

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Корпус:** NZXT H440
- **Кулер ЦП:** NZXT Kraken X61
- **Процессор:** Intel Core i7-6700K (4 ядра, 4–4,2 ГГц)
- **Материнская плата:** ASUS Z170 Pro Gaming
- **Оперативная память:** 4x 4 ГБ Corsair Vengeance LPXDDR4-2133 МГц
- **Твердотельный накопитель:** 2x 120 ГБ Intel 535
- **Жесткий диск:** 2x 3 ТБ Western Digital WD3000FYYZ (7200 об/мин, 64 МБ)
- **Видеокарта:** ASUS GTX 980 Ti под СВО NZXT + Corsair
- **Блок питания:** 760 Вт Seasonic
- **Габариты:** 51,2x48x22 см
- **Цена на февраль 2016 года:** 228 000 рублей ($3000)

Как правило, мощные компьютеры в сборке – довольно скучная штука. Компания берет много дорогих комплектующих, упаковывает их в корпус и предлагает купить с приличной наценкой.

К счастью, бывают и исключения. **DigitalRazor**, к примеру, не просто собрала мощный компьютер, но и поколдовала над его охлаждением, заметно повысив рабочие частоты. Посмотрим, что получилось.

Ящик

Обычно все компании поставляют свои ПК в простой коробке от корпуса. DigitalRazor отличилась.

В редакцию приехал огромный деревянный ящик с наглухо завинченной крышкой. Никакой смысловой нагрузки не несет, но выглядит потрясающе. Порадовала нас и комплектация: фирменная кружка, футболка и ключ от новой игры (в зависимости от времени покупки – всегда разный).

Понравился нам и компьютер. Собран он в один из самых функциональных Middle Tower современности – NZXT H440. Отказавшись от пятидюймовых отсеков, инженеры выделили в нем массу места под железо. Сюда можно поставить любую видеокарту, водяное охлаждение почти любой сложности, а также до одиннадцати классических и восемь твердотельных накопителей. Оформлено все тоже здорово. Черные панели из приятного софттач-пластика, красные глянцевые вставки и огромное окно во всю боковую стенку. В общем, красиво.

Сборщики тоже не подвели. Вся проводка убрана за правую крышку, и в основном отсеке нет ни одного болтающегося кабеля – лишь масса свободного пространства для свежего воздуха и огромное количество красной подсветки. На задней стенке светится круг Thermaltake Riing, на процессоре – логотип NZXT, а по периметру проложена светодиодная лента.

Начинка

В основе лежит материнская плата **ASUS Z170 Pro Gaming**. Несмотря на плотную сборку, свободных слотов у нее много – и два графических PCIe x16 3.0, и PCIe x1, и M.2 для маленьких SSD, и два SATA. Задел на будущее есть.

Технологии, использованные в материнке, заслуживают отдельного внимания. За работу сетевого контроллера Intel отвечает приложение **GameFirst 3**, умеющее перераспределять потоки между программами. За звук отдувается система **SupremeFX** с электрически изолированным трактом, хорошими японскими компонентами и встроенным усилителем. Все это сдобрено софтовыми фишками, самая интересная из которых – **Sonic Radar**. Она выводит поверх игры радар и отмечает на нем, откуда пришел звук, – в сетевых шутерах иногда помогает.

Повезло компьютеру и с панелью ввода/вывода. Сверху есть два USB 3.1 первого поколения, два USB 2.0, а также выходы на гарнитуру. Сзади расположены PS/2, DVI, VGA, HDMI, LAN, два быстрых USB 3.1

второго поколения, четыре USB 3.1 первого поколения, два USB 2.0 и набор под многоканальную акустику. Все разъемы подсвечены белым светодиодом, что в домашних условиях очень удобно.

Процессор для сборки выбран топовый – **Intel Core i7-6700K**. А это четыре ядра **Skylake**, поддержка до восьми потоков и частота от 4 до 4,2 ГГц. Охлаждается этот монстр закрытой системой водяного охлаждения **NZXT Kraken X61**. Это стандартная помпа и здоровый радиатор под крышей, оснащенный парой 140-миллиметровых вертушек. Как считают инженеры DigitalRazor, она гораздо удобнее и надежнее модифицированных вариантов. Так это или нет – утверждать не беремся, но в эффективности системе не откажешь. Процессор без проблем держит предельные 4,2 ГГц под нагрузкой и за двадцать минут под **LinX** не нагревался выше 86 градусов. А это очень хороший результат.

Водяная система, кстати, охлаждает и видеокарту **ASUS GTX 980 Ti**. Память и цепи питания обдувает 100-миллиметровая вертушка, а на кристалле стоит помпа **Corsair**. Что интересно, на ее радиаторе красуется супермодная вертушка Thermaltake Riing. Кстати, довольно тихая.

К чести компании, одним охлаждением она не ограничилась. У видеокарты перепрошит BIOS – базовая частота чипа поднята с 1000 до 1202 МГц! И под GPU Boost 2.0 это дает почти 1400 МГц при температуре всего 48°C. Для сравнения, под воздушными системами чипы на сравнимых частотах греются примерно до 66 градусов.

А вот память, на наш взгляд, можно было набрать иначе. Объем-то хороший – 16 гигабайт DDR4 на частоте 2133 МГц, – но собран он четырьмя планками, занимающими все слоты на материнке. Разумнее было бы обеспечить ту же емкость двумя модулями и оставить пространство для апгрейда. Впрочем, при заказе этот момент можно отдельно обговорить.

Выбирать разрешается и операционную систему. Мы, как сторонники всего нового, попросили **Windows 10**, однако нам могли поставить и более старые версии. В нашем варианте ОС стояла на отдельном твердотельнике **Intel 535** объемом 120 ГБ. Еще один такой же диск выделен под игры. Ну а под коллекции фильмов и фотографий стоят два трехтерабайтника от **Western Digital**, для надежности объединенных в зеркальный массив. Заметим, если конфигурация не устраивает, при покупке можно попросить настроить диски иначе, – это бесплатно.

ИГРОВЫЕ ТЕСТЫ (КАДРОВ В СЕКУНДУ)

Star Wars Battlefront		
Настройки	1920x1080	2560x1440
Max	135	93
The Witcher 3: Wild Hunt		
Настройки	1920x1080	2560x1440
Max, Full NVIDIA	62,9	47,6
Anno 2205		
Настройки	1920x1080	2560x1440
Ultra, AF 16x, AA 2x	79,2	56,3
Ultra, AF 16x, AA 4x	66,7	48,2
Call of Duty: Black Ops 3		
Настройки	1920x1080	2560x1440
Ultra, MSAA 2x	114,4	68,6
Fallout 4		
Настройки	1920x1080	2560x1440
Ultra	123,3	77,5
GTA 5		
Настройки	1920x1080	2560x1440
Max, AF 16x, AA 4x	90	61,2

И напоследок – об охлаждении всей системы. За забор свежего воздуха и обдув жестких дисков отвечают три 120-миллиметровых вентилятора, расположенных за лицевой панелью, а за вывод нагретого воздуха отдуваются два 140-миллиметровых вентилятора на крыше и один 120-миллиметровый на задней стенке. Работает все не бесшумно, но тихо – никакого свиста, треска или писка.

Тесты

А теперь посмотрим, на что же способна эта система. Первой игрой для тестирования станет **Anno 2205**. Разрешение Full HD, MSAA 4x, как итог – 79 кадров. Повышаем разрешение до QHD, получаем 56 кадров.

Далее берем **Call of Duty: Black Ops 3**. Тут у компьютера никаких проблем, в QHD и на «экстра»-настройках он показывает больше 68 fps. Еще лучше дела обстоят в **Star Wars Battlefront**. В самом высоком разрешении и на «ультра» компьютер выдает от 90 fps. Что же касается **Fallout 4**, то даже при включенном «объемном свете» NVIDIA получается больше 77 кадров в секунду.

Кстати, компьютер тянет и все эффекты NVIDIA в **The Witcher 3: Wild Hunt**. В Full HD на «запредельных» настройках получается чуть больше 62 fps, а в QHD игра стабильно идет на 48 кадрах в секунду.

Это система из разряда «не хочу возиться с железом, хочу сразу купить и играть на самых лучших настройках». Компьютер действительно это позволяет, притом не только в Full HD, но и в QHD. Во всех современных играх он без труда выдает от 60 fps.

Понравилась нам и сборка. Прокладка проводов идеальная, подбор системы охлаждения и общий стиль – на пять с плюсом. Удивило внимание к мелочам. Замена вертушки на охлаждении видеокарты, ручной разгон GPU, подписанные внутри системы накопители. Приятно.

Еще один плюс – сбалансированность. С одной стороны, перед нами набор наисовременнейших технологий. С другой – ничего лишнего, ни безумно дорогих материнок, ни разогнанной до предела памяти. Даже водяное охлаждение использовано с умом.

Естественно, стоит такой зверь прилично – 228 000 рублей. Но можно слегка сэкономить: на своей страничке в социальной сети «ВКонтакте» компания время от времени устраивает акции и при заказе может подарить систему СВО или подсветку для корпуса.

Дмитрий Колганов

ВИБРОЭФФЕКТ

Вибронакидка Gametrix KW-908 JetSeat TurboJet

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Материал:** ткань
- **Вибромоторы:** 8 шт.
- **Интерфейс:** USB
- **Операционная система:** Windows
- **Дополнительно:** функция массажа
- **Цена на февраль 2016 года:** 6500 рублей ($92)

Несколько лет назад у нас на тестах побывала очень интересная штука – вибронакидка Gametrix KW-901 JetSeat Live Sense. Она добавляла офисному креслу функцию Force Feedback и понуждала его реагировать на любое событие в игре. Задумка чудесная, но на тот момент накидка не всегда работала как надо. Однако теперь у компании появилась пара новых моделей, и мы решили повторить эксперимент на **Gametrix KW-908 JetSeat TurboJet**.

Вспоминаем

Выпускается она в двух версиях, KW-908 и KW-908 Air. Отличия между ними – в комплектации. Первый вариант: коробка с артом из **World of Tanks**, инструкцией, диском с драйверами и кодом на премиумный танк КВ-220. Второй – все то же самое, но на коробку попала **War Thunder**, а ключ дает премиумный истребитель И-153 и 1000 местного золота.

Само устройство – это мягкая накидка для офисного кресла, закрывающая спинку и сиденье. Сделана она из черной экокожи, обита по периметру оранжевой тканью, а ближе к изголовью украшена логотипом Gametrix. Внутри прячутся восемь моторов, половина обрабатывает спину, половина – ягодицы и ноги.

К креслу все это крепится просто, надо лишь обхватить ремнями сиденье и спинку. Для обычных офисных стульев длины ремешков хватает с запасом, с широки-

ми «креслами руководителя» приходится повозиться, но привязать конструкцию можно.

Затем необходимо разобраться с проводами. От самой накидки отходят два кабеля – один к розетке, другой к крупному пульту управления. Из последнего торчат еще три провода: USB и два 3,5-мм джека («папа», «мама»). Расскажем, что со всем этим делать и, главное, зачем.

Предназначение

Идея KW-908 – усилить ощущения от игр. Способ для этого компания выбрала интересный. Моторчики накидки принимают сигнал от игры и дрожат в соответствии с происходящим на экране. Когда именно надо дать жару, JetSeat может узнавать тремя способами: прямая поддержка со стороны игры, перехват команд Force Feedback и реакция на низкочастотные звуки. Первые два варианта требуют USB-подключения, последний – сквозного соединения со звуковой картой.

Для начала отметим общие режимы – Force Feedback и звук. При включении FF накидка прописывается в системе под видом обычного джойстика и теоретически должна перехватывать соответствующие сигналы от игр и активно дрожать всеми моторами сразу. Почему «теоретически»? Потому что у нас эта схема не заработала. Пробудить моторы не смогли ни **Just Cause 3**, ни **Project CARS**, ни **Assassin's Creed: Syndicate**.

А вот вариант со звуком отработал на отлично. Как только мы подключили накидку к звуковой плате, наш офисный стул буквально взорвался вибрациями и чуть не скинул нас на пол. Удивлены мы были несказанно: со стулом-то мы знакомы уже не первый год и никак не ожидали от него подобного выверта. А он, надо сказать, одной попыткой не ограничился и демонстрировал новую способность нам по любому поводу – как только «слышал» заведенный движок, взрыв, чьи-то шаги и даже фоновую музыку.

Впрочем, нас хватило примерно на полтора часа столь активных действий. Потом мы умерили пыл старого товарища – сначала снизили мощность самих моторов (колесиком на пульте ДУ), а затем отключили лишние звуки. Стало не так эффектно, зато поспокойнее.

В деле

Но на фоне прямой поддержки со стороны игр это все мелочи. На сегодня с JetSeat знакомы три проекта – World of Tanks, War Thunder и **iRacing**. World of Tanks работает с Gametrix почти четыре года, и здесь эффекты реализованы лучше всего. На холостых оборотах стул мелко подрагивает. При движении начинают вибрировать моторы на сиденье, во время разворота имитируется работа только одной гусеницы.

Отлично продумана стрельба. Послал свинцовый подарок – получил толчок в спину, подготовил следующий – еще тычок, послабее. Подбили – кресло вообще сошло с ума. Очень необычные ощущения, прямо вдыхает новую жизнь в давно изученную игру.

Аналогично с War Thunder. В полете накидка реагирует на шаг двигателя, активно трясет во время стрельбы и взрывается бурей эффектов при падении или подбитии машины. На земле, правда, все проще: на мотор и движение танка KW-908 не обращает внимания, зато мощно отзывается в боях.

Но больше всего KW-908 порадовала нас в iRacing. Под нее написана отдельная программа **SimShaker** (поддерживает также **Assetto Corsa** и **Digital Combat Simulator World**), позволяющая задать силу вибрации во время запуска двигателя, переключения передач, ударов, скольжений и блокировки колес. И в гонках все это работает на высшем уровне.

Конечно, если б реальные машины так трясло, их вряд ли кто-нибудь покупал, но в игре вибрации добавляют массу ощущений, особенно если подключить руль с поддержкой Force Feedback и педали.

Глубина погружения потрясающая. Когда слетаешь с идеальной траектории и вступаешь в неравную борьбу с физикой, снос машины чувствуешь так, будто сам находишься в кабине. Вот задел одним колесом гравий, слегка тряхнуло этот бок, руль дернулся, ты отработал в противоположную сторону, забыл отпустить газ, задние колеса догнали передние, и машину закрутило. И вот эту пару секунд до встречи с отбойником KW-908 превращает в настоящую драму, после которой хочется встать и перевести дух.

●●●

Заказывая KW-908, мы, честно говоря, не питали особых надежд. Но, несмотря на проблемы с Force Feedback, накидка нам понравилась. При прямой поддержке со стороны игры она дарит кучу новых эмоций и ощущений. ● *Дмитрий Колганов*

РУССКИЙ АРЕС

Обзор игрового ноутбука DEXP Ares E113

УГОЛ
раскрытия крышки равен примерно ста градусам

Огромный процент в цене ноутбука берется за имя компании и зачастую не особо нужные программные настройки. Что будет, если их убрать? Российская компания DEXP ответила на этот вопрос. Получится Ares E113 с мощным процессором, достойной видеокартой и IPS-дисплеем.

Сделано в РФ

Поставляется ноутбук в простой картонной коробке с логотипом компании на белом фоне и гордой надписью: «Сделано в РФ». Внутри ничего особенного – кабель питания, краткое руководство пользователя и диск с драйверами. Внешний вид Ares полностью соответствует названию серии. Корпус пластиковый, без металлических вставок и панелей. Крышка и топкейс оформлены марким, но приятным на ощупь пластиком софттач.

С точки зрения качества сборки можно придраться только к слегка прогибающейся крышке экрана. В остальном корпус крепкий, а петли достаточно тугие, чтобы удерживать дисплей в заданном положении и поднимать его одной рукой.

Не подвела и клавиатура с подсветкой, полноразмерными островными клавишами и выделенным красным блоком **WASD**. Кнопки упругие и бесшумные, подложка не прогибается. Сенсорная панель гладкая, приятная на ощупь, клавиши мягкие, бесшумные. Пригодна для игры в классические квесты, где не требуется высокой скорости реакции и точности позиционирования.

Дисплей же – одно из несомненных достоинств ноутбука. В его основе лежит 17,3-дюймовая IPS-матрица с разрешением Full HD. Цветопередача отменная, а матовое покрытие и яркость в 325 кд/м² позволяют играть даже летом на веранде.

Под стать дисплею звук: два динамика Onkyo дают насыщенную звуковую картину. Игровой фон читается хорошо, спецэффекты звучат реалистично, да и обычная музыка идет на ура. На предельной громкости Ares слышен даже через бетонную стену.

Что особенно приятно, так это обилие разъемов: четыре USB, D-sub (VGA), HDMI, Mini DisplayPort, пара 3,5-мм джеков, редкий для ноутбуков S/PDIF и нормальный LAN.

Вычислительные мощности Ares обеспечивает четырехъядерный Intel Core i7-4720HQ со встроенным чипом Intel HD Graphics 4600. Оперативки выдали 8 ГБ, однако при желании объем можно нарастить до 16 ГБ. Вариант с расширением есть и для системы хранения. В стандарте ноутбук идет с обычным HDD на 1 ТБ, но есть возможность поставить SSD с интерфейсом M.2.

Испытание играми

За игры тут отвечает хорошо знакомая нам NVIDIA GeForce GTX 960M на архитектуре Maxwell. И ее сегодня в общем-то хватает на любые современные игры в Full HD на почти предельном уровне качества. **Rise of the Tomb Raider**, **Star Wars Battlefront** и **Fallout 4** у нас пошли на «ультра»-настройках с 24 fps, чего вполне достаточно для комфортной игры. Ну а тем, кому надо больше, всегда открыт простор для экспериментов с настройками.

Удивительно, но при столь мощном железе и очень яркой матрице Ares показывает очень пристойные результаты по работе от батареи: на одном заряде можно полтора часа играть в **StarCraft 2** или три часа смотреть фильмы.

●●●

DEXP Ares E113 – это хороший игровой ноутбук, в котором деньги просят исключительно за железо, притом вполне разумные деньги: 59 750 рублей за топовый процессор, яркий IPS-экран и достойную видеокарту. По нынешним временам весьма неплохое предложение. ● *Андрей Гасилин*

ИГРОВЫЕ ТЕСТЫ (КАДРОВ В СЕКУНДУ)

Настройки	1920x1080
Tom Clancy's Rainbow Six: Siege	
Low	52,8
Medium	43,1
High	30,9
Ultra	24
Fallout 4	
Medium	39,1
High	33,7
Ultra	26,8
Assassin's Creed: Syndicate	
Low	33,3
Medium	30,4
High	26,3
Just Cause 3	
Medium	35,3
High	33,8
Maximum	27,6
Star Wars Battlefront	
Ultra	33,1
Rise of the Tomb Raider	
Ultra Low	43,2
Medium	31,2
Ultra	24

ВСЕ
редко используемые порты убраны на заднюю панель

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 17,3 дюйма, LGD046C, IPS, 1920x1080 (127,3 точек на дюйм), соотношение сторон – 16:9, матовое покрытие
- **Процессор:** Intel Core i7-4720HQ (4 ядра, 2,6–3,6 ГГц), 47 Вт, Haswell
- **Память:** 8 ГБ DDR3L SDRAM (возможность расширения до 16 ГБ), суммарная частота 1,6 ГГц
- **Видеокарты:** Intel HD Graphics 4600 (встроенная) + NVIDIA GeForce GTX 960M (дискретная), 2 ГБ GDDR5
- **Звук:** Realtek ALC269, динамики от Onkyo
- **Система хранения данных:** HDD 1 ТБ + слот M.2 под SSD
- **Связь:** Realtek RTL8168/8111 PCI-E Gigabit Ethernet (1000 МБ/с), Realtek RTL8723BE Wi-Fi 802.11 b/g/n, Bluetooth 4.0 + LE
- **Разъемы:** 4x USB 3.0, HDMI, VGA (D-Sub), Mini DisplayPort, 3x 3,5-мм джек (S/PDIF, микрофон, наушники), кардридер: SD, MMC, RSMMC, SDHC, SDXC
- **Аккумулятор:** четырехъячеечный, тип Li-Ion, 5600 мА·ч, 12 В
- **Операционная система:** Microsoft Windows 8.1 (обновление до Windows 10), 64-разрядная
- **Дополнительно:** веб-камера CMOS, DVD-RAM (Slimtype DVD DU8A6SH)
- **Комплектация:** блок питания, диск с драйверами, инструкция пользователя
- **Габариты:** 28,5x41,3x31,9 см
- **Вес:** 3,1 кг
- **Цена на февраль 2016 года:** 59 750 руб. ($729)

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Семь новейших игровых конфигураций на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

Основные изменения этого месяца

- Основная статья затрат в системе «Дешево и сердито» – видеокарта **ASUS STRIX-GTX750TI-OC-2GD5**.
- Повышение цены на конфигурацию «Смерть тормозам» позволит сохранить баланс процессор – видеокарта. В пару к **Intel Core i5-6400** поставим разогнанную версию **MSI GTX 960 2GD5T**.
- Корпус **Accord R-03B** эффектно выглядит и неплохо умещает начинку «Всё на максимум». Хочется более толстой стали и качественного крепежа? Извольте доплатить 1450 рублей за **ZALMAN ZM-Z1**.
- Обновим во всех конфигурациях колонки и мониторы. Несмотря на растущие цены, получить качественную картинку и звук – задача более чем реальная. Пусть и несколько потеряв в дюймах и ваттах.
- Дотянуться до «Мечты» стало на 15 000 рублей дороже. Зато в базовой конфигурации опять присутствует **Gigabyte GV-N980WF3OC-4GD** с разогнанной **NVIDIA GeForce GTX 980** и 4 ГБ GDDR5 на борту. Апгрейд до **Palit GeForce GTX 980 TI JetStream** обойдется еще в 15 000 рублей.
- Новая дисковая подсистема «Тебя я видел во сне» состоит из одного **Seagate Desktop ST8000DM002** на 8 ТБ. Почему одного? Доступность и функционал облачных дисков сводит на нет плюсы локального бэкапа.

ДЕШЕВО И СЕРДИТО

ОТ 30 ДО 35 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: AMD Athlon II 370K (Richland, 3 ядра, Socket FM2, 4 ГГц, L1-кэш 256 КБ, L2-кэш 1 МБ)	3600 ($46,6)
Кулер: Deepcool BETA 40 (алюминий + медь, 92 мм, 900–2200 об/мин, 30 дБ)	750 ($9,7)
Материнская плата: ASUS A88XM-A (mATX, Socket FM2+, AMD A88X, 4x DDR3-1333/2133 МГц до 32 ГБ, PCIe x16, PCIe x1, PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 2x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	4500 ($58,2)
Память: 4 ГБ DDR3-1600 МГц CRUCIAL Ballistix Sport BLS4G3D169DS1J	1850 ($24)
Видеокарта: ASUS STRIX-GTX750TI-OC-2GD5 (NVIDIA GeForce GTX 750 Ti, 1124–1202/5500 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, DisplayPort)	12 100 ($156,5)
Жесткий диск: 500 ГБ Seagate ST500DM002 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 МБ)	4100 ($53,1)
Корпус: Accord A-07B (mATX, USB 3.0, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио)	1700 ($22)
Блок питания: Aerocool VX-400 (400 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 2x SATA, 2x MOLEX, 6-pin)	1850 ($24)
Системный блок:	30 450 ($393,8)
Замена ЦП: AMD Athlon II X4 860K (Kaveri, 4 ядра, Socket FM2+, 3,7–4 ГГц, L1-кэш 256 КБ, L2-кэш 4 МБ)	2580 ($33,4)
Замена кулера: Deepcool GAMMAXX 200T (алюминий + медь, 120 мм, 900–1600 об/мин, 17,8–21,6 дБ)	650 ($8,5)
Дополнительная память: 4 ГБ DDR3-1600 МГц CRUCIAL Ballistix Sport BLS4G3D169DS1J	1850 ($24)
Замена жесткого диска: 1 ТБ Seagate ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	300 ($3,9)
Со всеми наворотами:	35 830 ($463,3)
Мышь: A4Tech Bloody V8 (3000 dpi, проводная)	1650 ($21,4)
Клавиатура: A4Tech X7-G700 (проводная, 110 клавиш)	1600 ($20,7)
Колонки: SVEN SPS-619 (2.0, 2x 10 Вт, 70–22 000 Гц)	2500 ($32,4)
Монитор: ViewSonic VA2265SH (VA, 21,5 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 250 кд/м², 3000:1, D-sub (VGA), HDMI)	9300 ($120,3)
С периферией:	50 880 ($657,9)

НАКОПИЛ!

ОТ 40 ДО 45 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i3-6100 (Skylake, 2 ядра, Socket LGA1151, 3,7 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	10 750 ($139)
Кулер: Deepcool Theta 20 PWM (алюминий + медь, 100 мм, 900–2400 об/мин, 17,8–33,4 дБ)	600 ($7,8)
Материнская плата: ASRock B150 PRO4/D3 (ATX, Socket LGA1151, Intel B150, 4x DDR3-1066/1866 МГц до 64 ГБ, 2x PCIe x16, 3x PCIe x1, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 2x USB 3.0, 4x USB 2.0, LAN, DVI, HDMI, аудио)	6000 ($77,6)
Память: 4 ГБ DDR3-1600 МГц CRUCIAL Ballistix Sport BLS4G3D169DS1J	1850 ($24)
Видеокарта: ASUS STRIX-GTX750TI-OC-2GD5 (NVIDIA GeForce GTX 750 Ti, 1124–1202/5500 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, DisplayPort)	12 100 ($156,5)
Жесткий диск: 500 ГБ Seagate ST500DM002 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 МБ)	4100 ($53,1)
Корпус: Accord A-07B (mATX, USB 3.0, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио)	1700 ($22)
Блок питания: Aerocool VX-500 (500 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 3x SATA, 3x MOLEX, 6-pin)	2450 ($31,7)
Системный блок:	39 550 ($511,4)
Замена ЦП: Intel Core i3-6300 (Skylake, 2 ядра, Socket LGA1151, 3,8 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	2550 ($33)
Замена видеокарты: MSI R7 370 2GD5T OC (AMD Radeon R7 370, 970–1020/5600 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	500 ($6,5)
Дополнительная память: 4 ГБ DDR3-1600 МГц CRUCIAL Ballistix Sport BLS4G3D169DS1J	1850 ($24)
Замена корпуса: Zalman ZM-Z1 (ATX, 2x 120 мм, USB 3.0, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио)	1450 ($18,8)
Со всеми наворотами:	45 900 ($593,5)
Мышь: Oklick 735G Interceptor (2400 dpi, проводная)	1200 ($15,6)
Клавиатура: Genius G235 (проводная, 112 основных + 8 дополнительных клавиш)	1250 ($16,2)
Колонки: SVEN BF-21 (2.0, 2x 20 Вт, 35–20 000 Гц)	3200 ($41,4)
Монитор: LG 23MP47D-P (IPS, 23 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 250 кд/м², D-sub (VGA), DVI)	10 200 ($131,9)
С периферией:	61 750 ($798,5)

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ

ОТ 55 ДО 65 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i5-6400 (Skylake, 4 ядра, Socket LGA1151, 2,7–3,3 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 6 МБ)	16 250 ($210,2)
Кулер: Deepcool GAMMAXX 200T (алюминий + медь, 120 мм, 900-1600 об/мин, 17,8–21,6 дБ)	1400 ($18,2)
Материнская плата: ASRock B150 PRO4/D3 (ATX, Socket LGA1151, Intel B150, 4x DDR3-1066/1866 МГц до 64 ГБ, 2x PCIe x16, 3x PCIe x1, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 2x USB 3.0, 4x USB 2.0, LAN, DVI, HDMI, аудио)	7150 ($92,5)
Память: 8 ГБ DDR3L-1600 МГц Crucial Ballistix Sport VLP BLS8G3D1609ES2LX0CEU	4180 ($54,1)
Видеокарта: MSI GTX 960 2GD5T OC (NVIDIA GeForce GTX 960, 1178–1241/7010 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	16 700 ($216)
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	4400 ($56,9)
Корпус: Zalman ZM-Z1 (ATX, 2x 120 мм, USB 3.0, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио)	3150 ($40,8)
Блок питания: Aerocool VX-500 (500 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 3x SATA, 3x MOLEX, 6-pin)	2450 ($31,7)
Системный блок:	55 680 ($720)
Замена материнской платы: ASRock Z170 PRO4/D3 (ATX, Socket LGA1151, Intel Z170, 4x DDR4-2133/3200 МГц до 64 ГБ, 2x PCIe x16, 3x PCIe x1, 6x SATA Rev. 3, 2x SATA Express, 2x PS/2, 6x USB 3.0, LAN, DVI, HDMI, аудио)	1250 ($16,2)
Замена видеокарты: ASUS STRIX-R9380-DC2-4GD5-GAMING (AMD Radeon R9 380, 970–990/5700 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	3800 ($49,2)
Замена оперативной памяти: 2x 4 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Vengeance LPX CMK4GX4M1A2400C14	2720 ($35,2)
Замена жесткого диска: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DX001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ, гибридный)	2000 ($25,9)
Со всеми наворотами:	65 450 ($846,3)
Мышь: A4Tech Bloody Sniper ZL5 (8200 dpi, проводная)	2500 ($32,4)
Клавиатура: Logitech G103 (проводная, 111 + 7 дополнительных клавиш)	1900 ($24,6)
Колонки: SVEN SPS-704 (2.0, 2x 25 Вт, 45–25 000 Гц)	5150 ($66,6)
Монитор: LG 24MP47HQ-P (IPS, 23,8 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 250 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), HDMI)	11 400 ($147,5)
С периферией:	86 400 ($1117,2)

Меньше, дороже, медленнее

Даже несмотря на несколько упавший курс доллара, цены откатятся назад в лучшем случае через месяц. А поскольку в железе нам отступать дальше некуда, то начинаем не меньше тратить, а больше зарабатывать. Теперь вход в мир современных HD-игр стоит никак не меньше 65 000 рублей. Конфигурация с запасом прочности хотя бы на пару лет будет стоить уже в районе 100 000 рублей. Достойный комплект периферии облегчит ваш карман еще на 15–30 тысяч рублей.

ЦЕНЫ В РУБЛЯХ
указаны
на 01.12.15, по курсу
$1 = 77,34 рублей.

ВСЕ НА МАКСИМУМ

ОТ 70 ДО 80 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i5-6500 (Skylake, 4 ядра, Socket LGA1151, 3,2–3,6 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 6 МБ)	18 550 ($239,9)
Кулер: Titan TTC-NK35TZ/RPW(KU) (алюминий + медь, 95 мм, 900-2600 об/мин, 10–27 дБ)	1450 ($18,8)
Материнская плата: ASRock Z170 PRO4/D3 (ATX, Socket LGA1151, Intel Z170, 4x DDR4-2133/3200 МГц до 64 ГБ, 2x PCIe x16, 3x PCIe x1, 6x SATA Rev. 3, 2x SATA Express, 2x PS/2, 6x USB 3.0, LAN, DVI, HDMI, аудио)	8400 ($108,7)
Память: 2x 4 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Vengeance LPX CMK4GX4M1A2400C14	6900 ($89,3)
Видеокарта: ASUS STRIX-R9380X-4G-GAMING (AMD Radeon R9 380X, 970–990/5700 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	23 000 ($297,4)
Жесткий диск: 2 ТБ Seagate Barracuda ST2000DM001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	6650 ($86)
Корпус: Accord R-03B (ATX, 120 мм, 2x USB 2.0, 2x USB 3.0, аудио)	2600 ($33,7)
Блок питания: Aerocool VX-500 (500 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 3x SATA, 3x MOLEX, 6-pin)	2450 ($31,7)
Системный блок:	70 000 ($905,1)
Замена ЦП: Intel Core i5-6600K (Skylake, 4 ядра, Socket LGA1151, 3,5–3,9 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 6 МБ)	5950 ($77)
Замена памяти: 2x 8 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Vengeance LPX CMK8GX4M1A2400C14	2000 ($25,9)
Установка SSD: 60 ГБ Silicon Power Slim S55 SP060GBSS3S55S25 (SATA Rev. 3, запись – 440 МБ/с, чтение – 550 МБ/с)	2450 ($31,7)
Замена корпуса: Zalman ZM-Z1 (ATX, 2x 120 мм, USB 3.0, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио)	1450 ($18,8)
Со всеми наворотами:	80 950 ($1046,7)
Мышь: Logitech G402 (4000 dpi, проводная)	4000 ($51,8)
Клавиатура: Logitech Gaming Keyboard G105 (проводная, 114 основных + 10 дополнительных клавиш, подсветка)	4600 ($59,5)
Колонки: SVEN Stream Light (2.0, 2x 30 Вт, 45–27 000 Гц)	7400 ($95,7)
Монитор: BenQ GL2460HM (TN, 24 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио 2×1 Вт)	12 400 ($160,4)
С периферией:	109 350 ($1413, 9)

ЗАЙМИ, НО КУПИ!

ОТ 95 ДО 110 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i7-6700 (Skylake, 4 ядра, Socket LGA1151, 3,5–3,9 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 8 МБ)	35 300 ($456,5)
Кулер: Titan TTC-NK35TZ/RPW(KU) (алюминий + медь, 95 мм, 900–2600 об/мин, 10-27 дБ)	1450 ($18,8)
Материнская плата: ASRock Z170 PRO4/D3 (ATX, Socket LGA1151, Intel Z170, 4x DDR4-2133/3200 МГц до 64 ГБ, 2x PCIe x16, 3x PCIe x1, 6x SATA Rev. 3, 2x SATA Express, 2x PS/2, 6x USB 3.0, LAN, DVI, HDMI, аудио)	8400 ($108,7)
Память: 2x 4 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Vengeance LPX CMK4GX4M1A2400C14	6900 ($89,3)
Видеокарта: Gigabyte GV-N970WF3OC-4GD (NVIDIA GeForce GTX 970, 1114-1253/7000 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	28 400 ($367,3)
Жесткий диск: 2 ТБ Seagate Barracuda ST2000DM001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	6650 ($86)
Корпус: Thermaltake Versa H25 CA-1C2-00M1NN-00 (ATX, 120 мм, USB 2.0, USB 3.0, аудио)	3400 ($44)
Блок питания: HIPRO HPC700W-Active (700 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 5x SATA, 4x MOLEX, 2x 6+2-pin)	5300 ($68,6)
Системный блок:	95 800 ($1238,7)
Замена видеокарты: Gigabyte GV-N970XTREME-4GD (NVIDIA GeForce GTX 970, 1190-1342/7100 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	7100 ($91,9)
Замена памяти: 2x 8 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Vengeance LPX CMK8GX4M1A2400C14	2000 ($25,9)
Замена жесткого диска: 3 ТБ Seagate Barracuda ST3000DM001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	1850 ($24)
Установка SSD: 120 ГБ Silicon Power S55 SP120GBSS3S55S25 (SATA Rev. 3, запись – 440 МБ/с, чтение – 550 МБ/с)	3850 ($49,8)
Со всеми наворотами:	110 600 ($1430,1)
Мышь: Logitech Proteus Core G502 (12 000 dpi, проводная)	6350 ($82,2)
Клавиатура: Roccat Isku (проводная, 123 основных + 20 дополнительных клавиш, подсветка)	6500 ($84,1)
Колонки: SVEN Stream R (2.0, 2x 45 Вт, 40–27 000 Гц)	7800 ($100,9)
Монитор: BenQ GL2760H (TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI)	16 900 ($218,6)
С периферией:	148 150 ($1915,6)

МЕЧТА

ОТ 115 ДО 140 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i7-6700K (Skylake, 4 ядра, Socket LGA1151, 4–4,2 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 8 МБ)	35 500 ($459,1)
Кулер: Deepcool REDHAT (алюминий + медь, 140 мм, 300–1400 об/мин, 13,6-31,1 дБ)	2700 ($35)
Материнская плата: Gigabyte GA-Z170XP-SLI (ATX, Socket LGA1151, Intel Z170, 4x DDR4-2133/3466 МГц до 64 ГБ, 3x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x SATA Express, M.2, 2x PS/2, 3x USB 3.0, 4x USB 2.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	11 950 ($154,6)
Память: 2x 4 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Vengeance LPX CMK4GX4M1A2400C14	6900 ($89,3)
Видеокарта: Gigabyte GV-N980WF3OC-4GD (NVIDIA GeForce GTX 980, 1178–1279/7000 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	42 200 ($545,7)
Жесткий диск: 2 ТБ Seagate Barracuda ST2000DM001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	6650 ($86)
Корпус: Thermaltake Versa H25 CA-1C2-00M1NN-00 (ATX, 120 мм, USB 2.0, USB 3.0, аудио)	3400 ($44)
Блок питания: HIPRO HPC700W-Active (700 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 5x SATA, 4x MOLEX, 2x 6+2-pin)	5300 ($68,6)
Системный блок:	114 600 ($1481,8)
Замена видеокарты: Palit GeForce GTX 980TI JetStream, NE5X98T015JB-2000J (NVIDIA GeForce GTX 980 Ti, 1000–1075/7000 МГц, 6 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	15 400 ($199,2)
Замена памяти: 2x 8 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Vengeance LPX CMK8GX4M1A2400C14	2000 ($25,9)
Замена жесткого диска: 3 ТБ Seagate Barracuda ST3000DM001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	1850 ($24)
Установка SSD: 240 ГБ Silicon Power S60 SP240GBSS3S60S25 (SATA Rev. 3, запись – 520 МБ/с, чтение – 550 МБ/с)	6600 ($85,4)
Со всеми наворотами:	140 450 ($1816,1)
Мышь: Logitech G602 (2500 dpi, беспроводная)	5500 ($71,2)
Клавиатура: Logitech G910 Orion Spark (проводная, 125 основных + 21 дополнительная клавиша, подсветка)	13 000 ($168,1)
Колонки: SVEN Royal 1R (2.0, 2x 35 Вт, 40–27 000 Гц)	9700 ($125,5)
Монитор: Samsung S27D590C (VA, 27 дюймов, 1920x1080, 4 мс, 300 кд/м², 3000:1, D-sub (VGA), HDMI, DisplayPort, аудио 2x 5 Вт)	22 600 ($292,3)
С периферией:	191 250 ($2472,9)

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ

СИСТЕМНЫЙ БЛОК С САМОЙ МОЩНОЙ НАЧИНКОЙ, ЦЕНА КОТОРОЙ НЕОГРАНИЧЕННА

ЦП: Intel Core i7-5960X Extreme Edition (Haswell-E, 8 ядер, Socket LGA2011-v3, 3–3,5 ГГц, L2-кэш 2 МБ, L3-кэш 20 МБ)	93 000 ($1202,5)
Кулер: CBO Corsair CWCH110 (медь, 2x 140 мм, 1500 об/мин, 38 дБ)	11 950 ($154,6)
Материнская плата: ASUS RAMPAGE V EXTREME/U3.1 (EATX, LGA2011-v3, Intel X99, 8x DDR4-2133/3300 МГц до 64 ГБ, 5x PCIe x16, PCIe x1, 8x SATA Rev. 3, 2x SATA Express, M.2, PS/2, 10x USB 3.0, 2x USB 2.0, Thunderbolt, S/PDIF-out, LAN, Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0, аудио)	40 500 ($523,7)
Память: 2x 4x 8 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair DOMINATOR PLATINUM CMD32GX4M4A2400C14	76 600 ($990,5)
Видеокарты: 2x Gigabyte GV-NTITANXD5-12GD-B (NVIDIA GeForce GTX TITAN X, 1000–1075/7010 МГц, 12 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	188 000 ($2430,9)
SSD: 800 ГБ OCZ Intrepid 3800 IT3RSK41ET350-0800 (SATA Rev. 3, запись – 480 МБ/с, чтение – 540 МБ/с)	91 200 ($1179,3)
Жесткие диски: 8 ТБ Seagate Desktop ST8000DM002 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 256 МБ)	33 250 ($430)
Дисковод: ASUS BW-16D1HT/BLK/B/AS (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE, DL)	7650 ($99)
Корпус: Cooler Master Cosmos II RC-1200 (Full Tower, ATX, 200 мм, 140 мм, 3x 120 мм, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, eSATA, аудио, реобас)	35 500 ($459,1)
Блок питания: Seasonic Platinum 1200, SS-1200XP (1200 Вт, ATX, 120 мм, 24+8+4+4-pin, 14x SATA, 5x MOLEX, 10x 6+2-pin, FDD)	22 500 ($291)
Клавиатура: Razer BlackWidow Chroma (проводная, 104 основных + 5 дополнительных клавиш, USB-хаб, подсветка)	18 000 ($232,8)
Мышь: Razer DeathAdder 2015 Chroma (5 кнопок, 10 000 dpi, оптическая, проводная)	8800 ($113,8)
Колонки: Edifier S760 D (5.1, 5x 60 + 240 Вт, 35–20 000 Гц)	44 500 ($575,4)
Мониторы: 3x LG 34UC97 (AH-IPS, 34 дюйма, 3440x1440, 5 мс, 300 кд/м², 1000:1, 2x HDMI, DisplayPort, 2x Thunderbolt, USB-хаб, аудиовыход, аудио)	203 400 ($2630)
Со всеми наворотами:	874 850 ($11 311,8)

Почта «Игромании»

Полина **Малахова**

Март для меня – это не только начало весны и приближение лета, но и минус еще один месяц до выхода **Persona 5**, который состоится черт знает когда. Поэтому я немного завидую тем, кто ждет выхода **Uncharted 4**. Вам терпеть осталось недолго, везунчики!

Алексей **Пилипчук**

Всем привет! Наконец-то можно поздравить вас с долгожданным (ну, для кого-то) наступлением весны. Хочется верить, что слякоть, серость, сопли и холода остались позади, а совсем скоро нас ждет тепло, солнце и зелень вокруг. А еще много-много новых игр. Хороших и плохих. Полина уже упомянула **Uncharted 4**, но не за горами ведь и третья **Mafia**, и **Quantum Break**, и новые **Hitman**, **Doom**, **Mirror's Edge**. В общем, если прошлый год был просто богат на отличные проекты, то этот обещает снести крышу. Хотя, как я всякий раз напоминаю, не забывайте, что жизнь бывает и за пределами наших мониторов.

ПИСЬМО №1

Добрый день, уважаемая «Игромания»! В эпоху тотальных самоповторов и ремастеров было бы очень интересно услышать ваше мнение, перепроходите ли вы повторно любимые игры в обновленном качестве? Также было бы интересно увидеть полноформатную статью о таких играх. Занимаются ли обновлением те же самые разработчики, как происходит этот процесс? Заново рисуют текстуры, накладывают озвучку или это нечто большее, сопоставимое с разработкой новой игры? – Олег ВАРЛАМОВ

ПОЛИНА МАЛАХОВА

Я с замиранием сердца слушала новость о том, что **Full Throttle** получит переиздание для современных платформ. Я купила **Grim Fandango**, как только он появился в «сторе». Ведь так обидно, когда любимая с детства игра нигде не доступна или с трудом запускается, если речь о компьютерной версии. Правда, издатели часто хитрят. Например, консольные гиганты выпускают один за другим «улучшенные ремастеры», вместо того чтобы добавить полноценную поддержку игр с предыдущего поколения на нынешнем. Таким образом они ухитряются дважды продать нам одну и ту же игру.

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

О, переиздания я люблю! Хотя, честно говоря, прохожу редко – чаще пополняю ими коллекцию. У меня раньше был какой-то странный пунктик на эту тему: боялся, что наступит момент, когда часть любимых игр исчезнет навсегда. Перестанет запускаться, пропадет из магазинов или еще что случится. И потому всякие ремастеры для меня – настоящий подарок. Тем более что игры зачастую еще и улучшены по ряду параметров.

А вот отдельной статьи, скорее всего, не будет. Тема хоть и любопытная, но каких-то действительно интересных процессов за кулисами все-таки не происходит. В большинстве своем разработчики просто переписывают часть кода под новые системы, меняют текстуры, иногда экспериментируют с освещением и эффектами. Но заново игру, конечно, никто не разрабатывает. Хотя без сложностей, само собой, не обходится: иногда исходники проекта утеряны и все приходится писать заново. Да и в чужом коде поди еще разберись, особенно если писали его индусы, пяткой левой ноги и лет десять назад!

Кто занимается переизданиями? Вот здесь по-разному: иногда за это дело отвечает команда, создавшая оригинал. Но часто привлекаются и сторонние люди. Ведь когда речь идет об игре из 1990-х, ясно, что собрать старую команду, мягко говоря, будет сложно. Да и отвлекать ребят от новых проектов тоже никто не хочет. Вот и приходится отдуваться подмастерьям.

ПИСЬМО №2

Добрый вам день, любимая редакция. Как-то, бесцельно тыкая в видео на YouTube, я наткнулся на очень качественную съемку из кабины самолета. После показа очередного момента, когда самолет встает на крыло, я поймал себя на мысли, что испытываю все сопутствующие этому маневру ощущения. Понятно, что все это псевдоощущения, что на самом деле я сижу дома в кресле, но мозг любезно мне их подсовывает, так как на самолете я летал и знаю, что должно быть в этот момент. Тут я задумался, насколько же натуральными должны быть впечатления в очках виртуальной реальности? Думал, думал… и родился у меня вопрос: а что должен испытать человек, который

НЕУДАЧНОЕ ПЕРЕИЗДАНИЕ SILENT HILL – отличный пример того, во что может вылиться потеря исходного кода проекта. Авторам ремастера в итоге пришлось переделывать ранние билды игры, не только адаптируя ее к новым системам, но и попутно исправляя многочисленные баги

КТО-ТО ПРЕДПОЧИТАЕТ из года в год играть в одно и то же, а кто-то, напротив, стремится попробовать все. И большинство игровых журналистов относятся все-таки ко второй категории

никогда не летал? Его мозг же просто не знает, что надо подсунуть носителю. То же самое можно экстраполировать на любые игровые жанры.

Хотелось бы услышать, что вы думаете по этому поводу? Может, проводились какие-то исследования или вы общались с коллегами/издателями/разработчиками, которые уже нашли ответ? – Филипп ЕВГРАФОВ

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

А ведь мысль интересная! Жаль, что с полной уверенностью ничего ответить не могу – ученые сами только начинают разбираться в этих механизмах. Как мне кажется, дело тут вовсе не в пережитом опыте. И не в том, что мозг пытается подсунуть какие-то ощущения человеку. Просто разработчики пытаются максимально реалистично воссоздать какой-то «аттракцион».

Кто-то, допустим, на американских горках не катался, зато в очках виртуальной реальности ему все равно страшно и скорость он чувствует. И все это возникает не столько благодаря опыту, сколько из-за красиво нарисованного мира, звукового сопровождения и хорошо переданного эффекта скорости. И чем лучше справятся со своей задачей разработчики, тем более правдоподобные ощущения мы получим.

В то же время мозг каким-то образом все-таки влияет на восприятие виртуального мира. Так, например, как-то раз ученые с помощью VR заставили людей поверить, что у тех появилась дополнительная рука, а в следующий момент, что их тело… исчезло. И испытуемые действительно начали вести себя несколько иначе: реагировали на удары ножом, которые были лишь на картинке, и так далее. И это лишь часть тех чудес, что может вытворять с нашим мозгом виртуальная реальность.

Другой вопрос, что, когда глаза видят, что мы движемся, а тело при этом находится в покое, мозг начинает путаться и… в общем, в этот момент некоторых людей вполне может вырвать. И это лишь одна из проблем, которые могут сказаться на самочувствии человека. Так что впереди еще много работы. Но область крайне интересная. Уже сейчас VR собираются применять в медицине, помогая лечить проблемы со зрением и фантомные боли, а исследователи поражаются тому, как реагирует на VR мозг крысы. Но все это тема скорее для отдельной статьи, которую мы рано или поздно обязательно напишем.

ЧТО ИМЕННО ПРОИСХОДИТ С МОЗГОМ во время использования VR-технологии, пока не знают даже ученые. Но уже понятно, что виртуальная реальность открывает перед человечеством новые перспективы и новые… опасности

ПОЛИНА МАЛАХОВА

Уровень технологии тех очков виртуальной реальности, которые я пробовала, скорее вызывал тошноту и головную боль, чем эффект погружения. Не самые качественные экранчики, пиксели такие крупные и острые, что еще чуть-чуть и заплачу. Я знаю, что компьютерную симуляцию активно используют для тренировки летчиков, хирургов и других специалистов, где прежде, чем начать что-то делать, нужно уже иметь сформированные навыки. С удовольствием бы почитала материал о том, насколько сильный эффект погружения при этом испытывают люди.

ПИСЬМО №3

Доброго времени суток, отменная «Игромания»! Из года в год уделяю играм довольно много времени, но есть еще книги, сериалы, живое общение с классными людьми. Поэтому осознаю, что мимо меня проходят просто-таки десятки шедевров. Как можно играть в одну и ту же игру год, если вокруг столько всего интересного? Мне пока сложно это осознать, а вот мой друг, например, несколько месяцев проходил серию Thief с самой первой игры. Потом прошел все игры серии Wolfenstein. Теперь же читает книги Сапковского, чтобы взяться за «Ведьмака». Случалось ли с вами такое

КАКИЕ-ТО ИГРЫ В ВОЗРАСТЕ даже сейчас смотрятся бодрячком, а вот к некоторым лучше не возвращаться, чтобы не портить приятные воспоминания

(по зову души, а не для материала)? Удивляла ли игра настолько, что хотелось методично начинать с ее истоков? И вообще, может быть, при таком подходе у игрока больше впечатлений, потому как они накладываются друг на друга, а ты узнаешь все больше и больше о конкретной вселенной? – Никита ЕФИМОВ

ПОЛИНА МАЛАХОВА

Твой друг очень последователен, респект ему и уважуха. Не уверена, что у многих авторов и редакторов «Игромании» есть время на такое глубинное погружение в атмосферу той или иной вселенной.

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

Да, было дело, и не раз. Таким образом я прочитал и прошел кучу всего по **Assassin's Creed**, пробежался по всей истории мира **Halo**, с головой погрузился во вселенные Толкина и Сапковского, а продукты под маркой **Star Wars** не отпускают меня вот уже долгие-долгие годы. Так что, согласен, чем больше узнаешь о каком-то вымышленном мире, тем сильнее в него погружаешься, а сам он становится гораздо ближе.

Другое дело, что такие вещи игровые журналисты позволяют себе достаточно редко. Слишком много всего приходится проходить и просматривать, так что на полное погружение зачастую просто не остается времени.

ПИСЬМО №4

Добрый день, «Игромания»! У меня никак не поднимается рука продать все игры вместе с приставкой PS3, чтобы перейти на новое поколение PS4. У меня до сих пор хранятся старая «Денди» и Sega, а еще 3DO с дисками и картриджами к ним. Со всеми приставками связаны какие-то воспоминания. Что-то мне дарили, что-то я сам покупал. Раньше такого накопительства не было, менял игры на другие. А потом как-то захотелось сыграть в ранее пройденное, а игры уже нет. Да, сейчас есть эмуляторы и это решает проблему, но мне на оригинальном «железе» играть в разы интересней. А как вы поступаете со своими старыми играми и приставками? – Алексей ИВАНОВ

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

Самой первой моей приставкой, как и у многих, была «Денди». И, честно говоря, я совершенно без понятия, что с ней стало и где она сейчас. Наверное, потерялась при переезде. А вот уже «старушку» **PlayStation 3** я все еще берегу и регулярно запускаю на ней что-то новое, что не успел пройти годы назад. И пока прятать ее в шкаф или продавать не собираюсь.

ПОЛИНА МАЛАХОВА

Первая приставка у меня появилась не так давно – лет восемь назад, то есть это было предыдущее поколение консолей. Свои **Nintendo DS** и **Wii** я подарила друзьям, а PlayStation 3 до сих пор лежит рядом с уже **PlayStation 4**. Там еще много непройденных игр, поэтому на антресоль этой консоли рановато. Игры у меня в основном в цифре – когда часто переезжаешь, таскать коллекцию дисков, картриджей и книг очень неудобно.

ПИСЬМО №5

Здравствуйте, дорогая «Игромания»! В этом письме я хотел бы спросить кое о чем и выразить глубокую благодарность всему вашему коллективу! Вопрос вот в чем: какие игры у вас вызывают приступ ностальгии? То есть вы заходите в игру (не важно, сколько ей лет, хоть тетрис) и снова окунаетесь в ее атмосферу. Играете в новые игры, а потом избавляетесь от них, чтобы освободить место в памяти, а ярлык этой игры у вас уже не один год хранится, и вы вытворяете в ней что вздумалось. Не важно, что вы делаете: поднимаетесь на гору близ Виндхельма, чтобы принести в жертву доставшего Маркурио, ищете место, где неплохой уровень радиации, чтобы убить пару гулей и заработать крышек (конечно, вам попадутся ненужные сигареты), а вдруг вы перестали выполнять дополнительные квесты и решили побегать по крышам, убив двух тамплиеров разом.

МАКСИМ ГРАЧЕВ снова прислал нам свою работу. В этот раз по игре Star Wars Battlefront

ПОРОЙ СКЛАДЫВАЕТСЯ ТАКОЕ ОЩУЩЕНИЕ, что скоро грань между мобильными и «большими» играми сотрется окончательно. Уже сейчас некоторые крупные проекты появляются и на крупных, и на портативных платформах одновременно. И выглядят при этом замечательно

Или вдруг кто-нибудь из вашего персонала решил пройти все уровни в Angry Birds на три звезды? Пожалуйста, расскажите про такие игры и что именно вы в них делали. – Савелий КУЛАГО

ПОЛИНА МАЛАХОВА

Долго на моем рабочем столе живут ярлыки крутых, но очень масштабных игр, к которым подойти боязно – затянут с головой. Например, уже больше года не запускала **Planescape: Torment**, и каждый раз, когда включаю компьютер, я ловлю осуждающий взгляд Безымянного с иконки игры.

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

О, у меня таких игр сразу несколько! Наверное, больше всего мне нравится возвращаться в **Uncharted 2: Among Thieves**, чтобы побегать по крышам Непала или посмотреть на природу, которая открывается в замечательной миссии на движущемся поезде. В конце концов, несмотря на прошедшие годы, мне по-прежнему нравится экшен игры – быстрый, простой, подталкивающий к импровизации.

Еще я люблю посещать солнечный Вайс-Сити из **Grand Theft Auto: Vice City**. Там я устраиваю разрушительные войны с полицейскими в попытке продержаться до шести звезд. А еще так и тянет потренироваться, сражаясь на световых мечах в **Jedi Knight 2: Jedi Outcast**, взять кого-нибудь на абордаж в одной из «**Корсаров**», поболтать с экипажем «Нормандии» из **Mass Effect**, выиграть гонку в старенькой **Grand Prix 2** или… в общем, продолжать я могу до бесконечности.

Так что – да, есть игры, которые просто очень приятно навещать снова и снова. И хочется верить, что со временем их будет становиться все больше и больше.

ПИСЬМО №6

Здравствуйте, «Игромания». В последнее время я часто задаю себе вопрос: почему мобильные игры не развиваются? Оснащению сегодняшних телефонов могли бы позавидовать компьютеры всего 10 лет назад. Но за эти годы компьютерные игры сильно изменились и меняются до сих пор. Если посмотреть, какими мобильные игры были в период с 2009-го по 2015-й, замечаешь, что ничего за эти шесть лет не изменилось. Как вы думаете, с чем это связано? – Иван ИРГИСКИН

ПОЛИНА МАЛАХОВА

Ноги у современных мобильных игр изначально росли из тех проектов, что хорошо зарекомендовали себя в социальных сетях, где главным достижением было то, насколько крутой у тебя город, остров, ферма, ресторан и так далее. По сути, это были «игры в интерфейс», серьезные мощности для них не нужны. Сессии социальных и мобильных игр длятся недолго, зачастую вообще пару-тройку минут, когда человек решил отвлечься от работы чашечкой кофе. Тут не до погружения в мир, не до вникания в сюжет, в историю героев. Разработчик понимает, что человек в любой момент может из игры выйти, его отвлекут, но и войти обратно он должен легко. С такими требованиями сделать серьезную игру крайне сложно.

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

Потому что специфика у этих двух сегментов разная. И аудитории тоже. У «больших» платформ, как правило, куда более требовательные игроки: им надо, чтобы их впечатлили, показали что-нибудь новое, большое, яркое. А взамен они заплатят семьдесят долларов и отдадут десятки часов своего времени. Да и суммы в графе «бюджет» совсем другие.

Когда же речь заходит о мобильных играх, то в голову приходят совсем другие игроки – дети, мужчины в возрасте, далекие от игр тети, которым надо просто убить пятнадцать минут в транспорте или, простите, сидя на унитазе. И совершать революции ради этих пятнадцати минут, само собой, никто не хочет. Да и не факт, что мобильным разработчикам это под силу, ведь правила в их сегменте совсем другие: сроки меньше, бюджеты скромнее, цели другие.

Другое дело, что во всех историях есть исключения, поэтому говорить, что совсем ничего не изменилось, все же неправильно. Ведь большие, серьезные проекты выходят и на мобильных устройствах. ■

НАШИ ПРИЗЫ И ПРАВИЛА

Как и всегда, авторов самых интересных посланий мы награждаем призами. В этот раз читатели, написавшие три главных письма этого номера (под первыми тремя номерами), в произвольном порядке получат от нас по цифровой копии игр: **Assassin's Creed: Синдикат** для PC, **Yakuza 5** для PlayStation 3 и **Total War: Attila** вместе с дополнением «**Эпоха Карла Великого**».

Свежие письма отправляйте по адресу **post@igromania.ru**. Не забудьте обязательно указать тему, а также постарайтесь не превышать объем в 1000 знаков. Все письма в обязательном порядке прочитываются, а самые интересные попадут в журнал.

Также мы с радостью принимаем ваши фотожабы, рисунки, комиксы – любое творчество, посвященное «Игромании» или игровой индустрии. И лучшие работы обязательно опубликуем на страницах нашей «Почты».

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ

В этот раз «Штурм» вышел скромнее, чем обычно. Вместо двух конкурсов всего один. Хотя количество призов осталось тем же. Само собой, ситуация эта – временная, просто настала пора подвести итоги новогодних конкурсов, а места под это дело требуется немало. Впрочем, уже в следующем номере привычный формат «Штурма» вернется. А пока желаю вам удачи! Тем более что тема в этот раз особенная и посвящен тест самым прекрасным созданиям на свете – девушкам и женщинам.

Мозговой штурм

Тест

Тест №03. Март

УСЛОВИЯ ТЕСТА

Суть проста: надо ответить на вопросы, выбрав из предложенных вариантов правильные (их может быть несколько). Если вариантов ответа нет, его необходимо написать самому. Ждем ваши ответы по адресу ***contest@igromania.ru*** *до 21 марта.*

1 Какая из перечисленных ниже женщин в свое время стала лицом рекламной кампании Assassin's Creed?
а) Рианна Пратчетт
б) Нур Полони
в) Джейд Рэймонд
г) Анджелина Джоли
д) Кристен Белл

2 Правда ли, что актриса, озвучившая Шепард из Mass Effect, также подарила свой голос и Бастиле Шан из Star Wars: Knights of the Old Republic?
а) Да, все так!
б) Не было такого.

3 Кто эта девушка по профессии?

4 Как зовут девушку, которую вы видите на картинке?

5 Назовите имя отца героини, изображенной на скриншоте? (4 буквы)

6 Принцессой какого государства была эта особа?

а) Индия
б) Персия
в) Великобритания
г) Македония
д) Монако

7 Как называется игра, в которой появилась эта девушка?

8 В каком году (по летоисчислению своего мира, разумеется) родилась героиня, изображенная на картинке?

1-Е МЕСТО
Игровой руль DRIFT O.Z. Racing Wheel, с большим диапазоном поворота в 180° и идеальной точностью управления (www.speedlink.ru).

SPEEDLINK

2-Е МЕСТО
Мышь SPEEDLINK DECUS Gaming Mouse Black USB, с лазерным датчиком с регулируемой точностью от 400 до 5000 dpi, пятью профилями, семью программируемыми кнопками и мощным редактором макросов (www.speedlink.ru).

Подведение итогов конкурсов №01/2016

Новогодняя викторина

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

1 Гливице, Hatred
2 Pillars of Eternity
3 Томира.
4 Bloodborne
5 Ori and the Blind Forest
6 Mortal Kombat X
7 Револьвер Оцелот
8 Batman: Arkham Knight
9 Корабль Spear of Adun, StarCraft 2: Legacy of the Void
10 A) Devil›s Third; Б) Dead or Alive 2; B) Ninja Gaiden
11 Ник Валентайн
12 Натан Филион
13 Хлоя Прайс
14 B) Китеж
15 Салласт
16 Дезмонд, Assassin's Creed: Syndicate
17 Until Dawn
18 Чикаго, Кайл Крейн
19 Black Ops 3
20 Моника Вайс

1-Е МЕСТО
Валерий ИВАНОВ

ПРИЗ
Беспроводной геймпад SPEEDLINK XEOX Pro Analog Gamepad Wireless (www.speedlink.ru).

3-Е МЕСТО
Татьяна ФЕДОРЕНКОВА

ПРИЗ
Геймпад SPEEDLINK XEOX Pro Analog Gamepad (www.speedlink.ru).

2-Е МЕСТО
Николай РЫСЕВ

ПРИЗ
Беспроводной геймпад SPEEDLINK STRIKE NX Gamepad (www.speedlink.ru).

4-Е МЕСТО
Асланов АКИМ

ПРИЗ
Игровая мышь SPEEDLINK LEDOS Gaming Mouse (www.speedlink.ru).

5-Е МЕСТО
Алексей МИРОНОВ

ПРИЗ
Беспроводная мышь SPEEDLINK LEDGY Mouse (www.speedlink.ru).

Новогодняя угадайка

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

1. Мастер Чиф, серия Halo
2. Тесак мясника, Diablo 3 \ Heroes of the Storm
3. Боба Фетт, серия Star Wars
4. Элли, The Last of Us
5. Трисс, The Witcher 2
6. Нилин, Rememer Me
7. Макс, Life is Strange
8. Пэйган Мин, Far Cry 4
9. Медик, Team Fortress 2
10. Зои Кастильо, Dreamfall: The Longest Journey
11. Агент 47, серия Hitman
12. Аполло Джастис, серия Ace Attorney
13. Билли Кейн, King of Fighters
14. Дезмонд, Assassin's Creed: Brotherhood
15. Томми Версетти, Grand Theft Auto: Vice City
16. Хизер Мэйсон, Silent Hill 3
17. Зератул, StarCraft 2
18. Харли Квинн, Batman: Arkham Knight
19. Рэймен, серия Rayman
20. Крэш, серия Crash Bandicoot

ПОБЕДИТЕЛЬ
Наумова СВЕТЛАНА

ПРИЗ
Победитель получит сразу три девайса: мышь Oklick 795G GHOST Gaming Optical Mouse, клавиатуру 730G Interceptor Gaming Keyboard и акустическую систему OK-150 (www.oklick.ru).

Новогодняя фотопамять

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

1. Tom Clancy's The Division
2. Uncharted 4: A Thief's End
3. Quantum Break
4. Mirror's Edge: Catalyst
5. Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands
6. Deus Ex: Mankind Divided
7. Dark Souls 3
8. Mass Effect: Andromeda
9. Horizon: Zero Dawn
10. Dishonored 2
11. Doom
12. Mafia 3

1-Е МЕСТО
Комаров СЕРГЕЙ

ПРИЗ
Портативный жесткий диск Seagate Game Drive для консолей Xbox на 2 ТБ (www.seagate.com).

2-Е МЕСТО
Марат КИКИЧЕВ

ПРИЗ
Игровая клавиатура Genius KB-G265 (www.genius.ru).

3-Е МЕСТО
Юрий ВОЛКОВ

ПРИЗ
Веб-камера Creative Live Cam Sync HD (www.ru.creative.com).

Узнай обезьяну

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

1 Diddy Kong (серия Donkey Kong)
2 Cranky Kong (серия Donkey Kong)
3 Data (Mega Man Legends)
4 Amigo (Samba de Amigo)
5 AiAi (Super Monkey Ball)
6 Donkey Kong (серия Donkey Kong)
7 Pipo Monkey (Ape Escape)
8 Professor Monkey-For-A-Head (Earthworm Jim)
9 Chimchar (серия Pokemon)
10 Little Gray (Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots)

1-Е МЕСТО
Александр АБРАМОВ

2-Е МЕСТО
Александр СЕМЁНОВ

3-Е МЕСТО
Антон КАСЬЯНЕНКО

LOOTCASE.RU

Победители этого конкурса получат оранжевые подарочные комплекты LootCase – самые интересные по наполнению. За первое место победитель получит три месяца подписки на сервис, за второе – два. Занявшему третье место достанется всего один луткейс, но у каждого есть шанс выиграть что-то невероятно ценное уже в самой коробке (www.lootcase.ru).

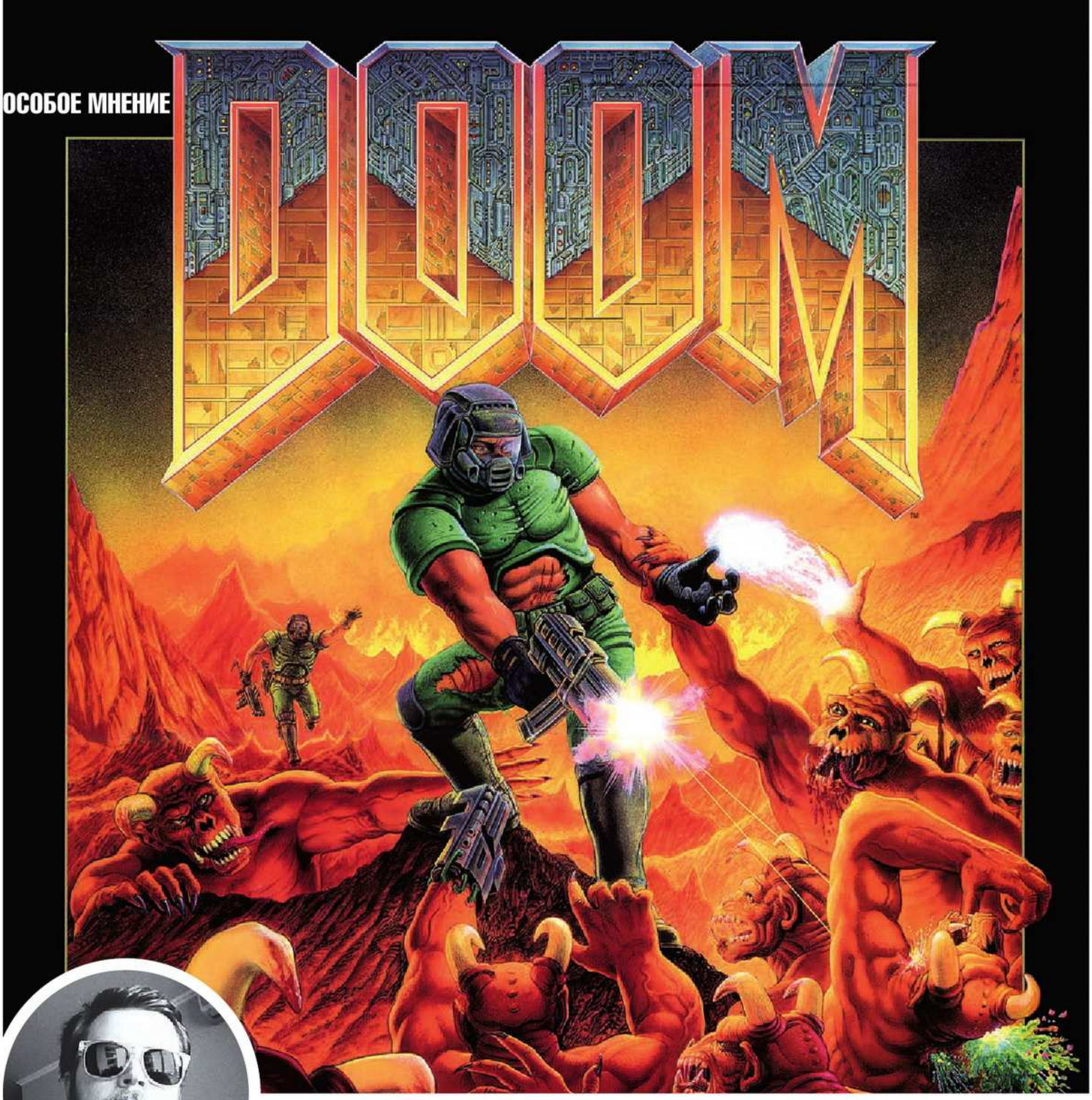
Лучший скриншот

ПОБЕДИТЕЛИ
Иван ВАРОВИН
Никита ЧЕТВЁРКИН

Оба победителя получат по устройству видеозахвата AVerMedia Gamer EXTREME (www.gamerzone.avermedia.com).

ОБЩИЕ УСЛОВИЯ

В поле «Тема» письма обязательно указывайте название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «Тест 03. Март»). Также не забудьте написать ваши настоящие **имя, фамилию и населенный пункт, в котором вы живете**.
Жители стран СНГ могут участвовать в конкурсе, но призы доставляются только в пределах России. В случае победы приз нужно будет забрать самому или же указать адрес на территории РФ, по которому вы сможете забрать приз. По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на ***info@igromania.ru***.
Итоги будут подведены в майском номере журнала.



ЗАВТРА БУДЕТ ХОРОШО

Hello, world!

Ян Кузовлев

Привет! Сначала я думал, что напишу авторскую колонку про то, как каждый год отправляюсь в ад и крошу чертей в Doom, – о геймдизайне великого шутера можно рассказывать вечно.

Вышло немного по-другому. Со следующего номера я буду заниматься журналом в качестве главного редактора. Во многом чувствую сейчас себя как десантник из Doom на иллюстрации: земля горит под ногами, черти повсюду и очень страшно.

Где-то там ко мне тянется не только костлявая лапа, но и рука помощи – эту дорогу я бы не смог пройти без людей, которые когда-то работали или работают сейчас в «Игромании».

Смена состава часто воспринимается неоднозначно: я, например, скучаю по передаче «Орел и решка» с обаятельным боро-дачом Бедняковым, а вы наверняка вспоминаете славные дни – 2007 год и журнал со «Сталкером» на обложке. При любой преемственности ты становишься заложником чужого наследия – во всяком случае, так всегда смотрится со стороны. «Уже не те» и «уже не та» – так ведь обычно говорят?

Но мы несем не тяжкий крест, как думают многие, а знамя – длинный стяг, который держат в руках десятки и сотни участников.

Для любого проекта история начинается с коллектива людей, занимающихся общим делом. Кто-то уже работает совсем в другом месте – но именно он привел тебя в издательский дом и многому научил.

Это история выхода из зоны комфорта и роста ответственности. 5 страниц, 25 страниц, 50 страниц, 100 страниц, весь журнал. На протяжении четырех лет я всякий раз думал, что задачу передо мной ставят непосильную и так люди вообще не живут. Получалось наоборот: ты переступаешь через себя и делаешь то, что надо делать.

Это история, в которой ты проходишь через все ступеньки – пишешь новости, сочиняешь рецензии, вычитываешь тексты, стаптываешь кеды на другом континенте и играешь в игры по 70 часов в неделю. Находишь друзей, делаешь прекрасные вещи и попадаешь в странные авантюры – возможно, двигаешься дальше, но никогда не забываешь о добрых временах.

Журнал для всех нас был и остается одним большим приключением, поэтому мы продолжим эту яркую и интересную историю. Бывшие коллеги – боги и небожители. Мы – рок-звезды. Вы, дорогие читатели, – лучшие. ■

msi®

Windows 10

БУДЬ ГЕРОЕМ
С НОУТБУКАМИ MSI GAMING

-ОПТИМИЗИРОВАНО ДЛЯ ИГР-

HEROES OF THE STORM

GAMING G SERIES

| WINDOWS 10 ДОМАШНЯЯ | NVIDIA GTX 980M / 970M | SUPER RAID 4 | USB3.1 |

| PCI-E GEN.3 X4 SSD | SABRE HiFi | KILLER DOUBLE SHOT PRO WITH SHIELD | DDR4-2133 |

NO.1 IN GAMING

RU.MSI.COM

Реклама

MONARCH
SOLUTIONS